月刊 ネオジオフリーク

SNK公認 [NEO・GEOオフィシャル情報誌]
2000年10月1日発行（毎月1回・1日発行）第6巻第10号／通巻65号
平成10年6月1日第三種郵便物認可

NEO·GEO FREAK

2000 630 yen
10月号
芸文社

技コマンド紹介
CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000



COOL COOL TOON

伝説のオウガバトル外伝 ～ゼノビアの皇子～

ネオポケ攻略
メタルスラッグ 2ND MISSION

コミック連載
SNK宣伝課 中村はんの
“今日もタルいわ”
by 菊地翔吉

コラム声優連載
生駒治美
安井邦彦

対人戦攻略
THE KING OF FIGHTERS 2000

特別付録
THE KING OF FIGHTERS 2000 スペシャルポスター



合い言葉は、ジャムしよう!
ジャムっていっても食べ物じゃない。即興演奏という意味だ!
『クルクルジャム』は、ネオジオポケットを楽器に変えちゃう不思議なゲーム。
ギター、トランペット、ドラムなどの楽器が演奏でき、仲間同士でセッションすることも可能なんだ!
さあ、みんなで、ジャムしよう!!
"トゥーン"と"ジャム"は
つなげて通信できるよ。
ドリームキャスト専用ソフト
「クルクル トゥーン」
WELCOME!リズムコミックワールド!
COOL COOL TOON
価格¥5,800(税別) 好評発売中!!
©SNK 2000
COOL COOL JAM
DELUXE QUALITY
Session Play Action クルクル ジャム
COOL COOL JAM
ネオジオポケット専用ソフト「クルクルジャム」価格¥3,800(税別) 好評発売中!!
©SNK2000
NEOGEO POCKET
新作ソフトラインナップ
DNAを刺激する三角型パズル!!
[アクションパズル]
デルタワープ
© IOSYS 2000
好評発売中
価格3,800円(税別)
目指すは王者の座のみ!タフな奴だけが生き残る!!
本格プロレスゲーム登場
BIG BANG PRO WRESTLING
ビッグバンプロレス
ネオジオポケット専用ソフト
9月下旬発売予定 ★ 価格3,800円(税別)
©SNK2000
新登場!「NEOGEO SHOPPING」ネオポケのアイテムがネットで購入可能。くわしくは、SNKホームページをご覧ください。
株式会社SNK 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟7F
●仕様・発売日・価格等は予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
ネオジオポケット、NEOGEO POCKET、はSNKの商標です。


SNK
COOL COOL TOON
リズムコミック クルクル トゥーン
WELCOME RHYTHM COMIC WORLD!
まるで絵本をめくるように"音"を楽しむゲーム、それが『リズムコミック』！
ダンスや音楽をメインに、笑いあり、友情あり、冒険ありのストーリーが展開される。
夢がいっぱいのリズムコミック『クルクルトゥーン』、この夏ドリームキャストで新登場！！
Dreamcast
ドリームキャスト専用ソフト『クルクルトゥーン』
In Store Now★価格¥5,800（税別）
"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼス
「COOL COOL TOON」サウンドトラック
2000.9.20発売予定★予価¥1,800
販売元 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

2000 SNK 10

CONTENTS



表紙●THE KING OF FIGHTERS 2000
イラスト●森気楼（SNK）©SNK 2000
表紙デザイン●山田幸廣（PRIMARY GRAPHICS）

ネオポケ・インフォメーション

※[PS]＝プレイステーション／[DC]＝ドリームキャスト／[NP]＝ネオジオポケット

設定資料

声優連載コラム

連載コミック

★＝プレゼントのあるページを表しています
★＝賞品制度を導入している投稿ページを表しています







THE KING OF FIGHTERS 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000 TM

なお白熱するバトルの祭典！

本誌ならではの最強巻頭特集

SNK	
業務用MVS	発売中/169,000円
家庭用ROM	未定/未定
家庭用CD	未定/未定
PS	—
DC	—
682M	格闘アクション

今回は、システム解析第2弾と噂の隠しキャラクターおよび隠しアナザーストライカー情報を余すことなく徹底紹介。さらにキャラ別対人戦攻略法も見逃せないぞ。プレイの際は、ぜひこれらのデータを最大限に活用して欲しい。

システム解析 Part 2

解析／DSP−たろりん

マニアックストライカー公開

すでに知っている人も多いと思うが、『KOF2000』には8種類の隠しアナザーストライカーが存在する。出現コマンドおよび対応キャラは、下の表を見て欲しい。



対応キャラのアナザーストライカーにカーソルを合わせ、コマンドを入れれば…



マニアックストライカー登場！ これでSTは全78種類に…

隠しストライカーの動作を簡単に紹介しよう。

・ネオ&ジオ…3つ数えたあとに爆発する。

・G−マント…バラを投げて攻撃する。

・アンノウン…跳び蹴りを出しながら出現し、重ね当てで攻撃。

・スマートチャン…上から鉄球攻撃で登場し、鉄球を振り回して攻撃。

・クールチョイ…突進しながら爪で何度も攻撃。発生は比較的早い。

・草薙　柴舟…闇払い。相手が空中にいる場合は鬼焼きを出す。

・アナザー庵…百合折りのような蹴りで登場し、爪櫛で攻撃。発生、突進スピードともに優秀。

・ルガール・バーンシュタイン…相手キャラの前に登場したあと、ジェノサイドカッターを出す。

マニアックストライカー出現条件

※対応キャラのアナザーストライカーにカーソルを合わせた状態で、↑←←←→→→↓と入力

対応キャラ	隠しST
ラモン	ネオ＆ジオ
リョウ	G−マント
香澄	アンノウン
チャン	スマートチャン
チョイ	クールチョイ
京	草薙　柴舟
庵	アナザー庵
クーラ	ルガール・バーンシュタイン

※表内すべて編集部調べ

ストライカー詳細解析

ストライカーの活用法を紹介しよう。用途別にオススメのストライカーもいくつか紹介していくぞ。この記事中では、プレイヤーが実際に操作している戦闘中キャラを「自キャラ」、ストライカーを「ST」と表記する。

●防衛的な使い方

攻めてきた相手を迎撃するために使う方法。普通に呼び出すか、必殺技の動作中に呼び出すかの2通りがある。

普通に呼び出した場合、呼び出しモーションに無敵時間があるので、いっそう安全に



効果的な使い方の一例。連続ガードになっていない連係に対して…



ST呼び出しの無敵時間を利用して割りこむ。う～ん、便利

相手の攻めを返すことができる。相手のジャンプ攻撃の迎撃に使ったり、攻めこまれそうになった時に、割りこみ技感覚で使っていこう。しかし、呼び出しモーションの後半にはスキがあるので、ST呼び出しを読まれて前転などで回避されると、反撃を受ける恐れもある。相手に読まれないように使っていきたい。

必殺技の動作中に呼び出すものは、主にスキの大きな技のフォローに使っていく。逆にいえば、必殺技をおとりにして、STで攻撃するという戦法も成り立つわけだ。通常技や超必殺技のスキをフォローすることはできないことに気をつけよう。

防御に使うSTは、発生が早いものならばほぼ何でも良いが、追撃で大ダメージを望めるものを選択する方がいいのはいうまでもない。

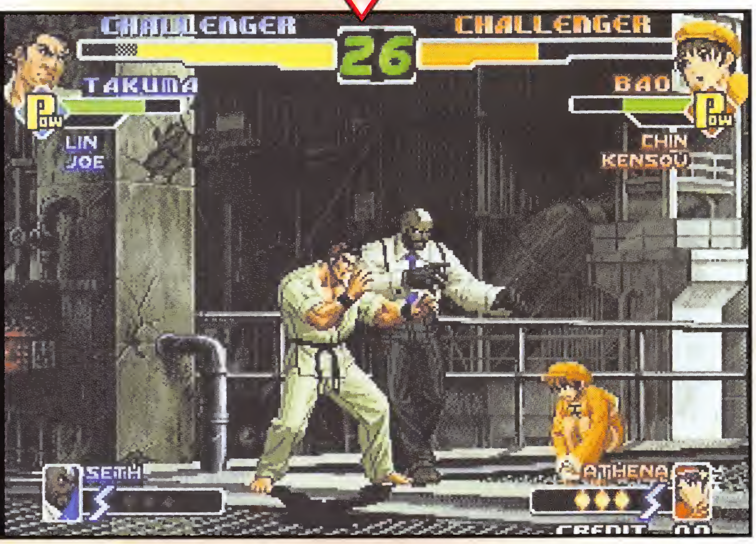
●ガードくずし

STを使って相手のガードをくずす方法は2つある。1つはSTをガードさせている間に中段・下段の2択を迫るもの。もう1つはガード不能にするものだ。まず、中段・下段の2択を迫るものから解説しよう。

これを狙う場合は、通常技を出すと同時にSTを呼び、自キャラがすぐに動き出せる状況を作ると良い。あとは、中段技か下段技を出すだけ。STレオナやSTマリーなど、相手がガード中に立ち・しゃがみを切り替えられないSTを使えば、相手の状態に応じた技を使うことで確実にヒットする。



STが攻撃する前に、自キャラがコツンと技をガードさせると…



あらあら、ガードが解けちゃう。迫りくる護身術の恐怖…

●ガード不能

STがガード不能になる条件自体は『'99』と変わらず、何らかの手段で相手のガードポーズを解除させてしまえば良い。その方法としては①自キャラが攻撃を食らう②少し早めに自キャラが打撃技を空振りする③少し早めに自キャラの攻撃を当てる、またはガードさせる④ガードポーズが解ける技を使用する、の4つがある。

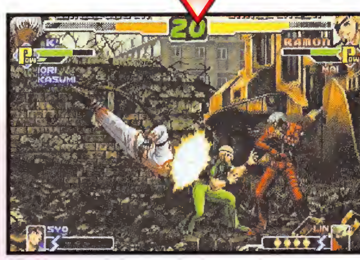
ここでは③④の方法をくわしく説明しよう。

③はかなり強烈。自キャラの攻撃がヒットした場合はその瞬間から、ガードされた場合は少し経つと、相手はガードポーズを取ることができなくなってしまうのだ。『ST呼び出し→本体が攻撃→STが当たるのを待つ』という簡単なプロセスで、ガード不能状況を作り出せる。

④はシリーズを通しておなじみの方法だが、『移動技や移動投げ、当て身技などの必殺技を出すと、相手のガードポーズが解けてしまう』という現象を利用している。先に必殺技を出してからSTを呼んだ場合にもガード不能になるので、『通常技→キャンセルガードポーズが解ける技→ST』とすれば、強力なガード不能連係になる。



通常技をガードさせて、キャンセルブラックアウトから…



すかさずST召還。ガードをこじあけてヒットするぞ！

ガード不能STの対処法にも触れておこう。余裕がない場合は前転や後転でSTを回避するのが無難だ。STの攻撃発生まで時間がある場合は、攻撃される前に打撃技を当てて追い払う手もある。

ちなみに、飛び道具系のSTは、①～③の方法ではガード不能にならない。

●連続技

『2000』では、さまざまな状況でSTを連続技に組みこめるようになった。大まかに、以下の3種に分類することができる。

①地上連続技

相手が地上で食らいモーションになっている間にSTを呼んでつなぐ、いたって普通の使い方。特殊技や必殺技からつなぐと簡単だ。

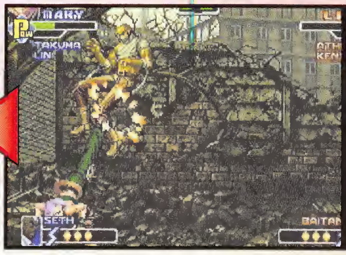
通常技からつなぐのはやや難しい。なぜなら、通常技の場合は、『攻撃判定が出る前にしか、STを呼ぶことはできない』ようになっているのだ。

通常技のボタン→BC、と間断なく入力しよう!

実戦的な狙い方は、弱攻撃連打からや、多段ヒットする必殺技・特殊技からがメジャーだが、中段技でガードをくずすと同時にSTを呼んでつなぐパターンも強力だぞ。

②空中連続技

相手を浮かせたあと、空中の相手にSTを当てるというもの。今回は、普通の技では追撃できない状態でも、STの攻撃だけは当たるようになっているので、意外な状況でもSTがつながるのだ。



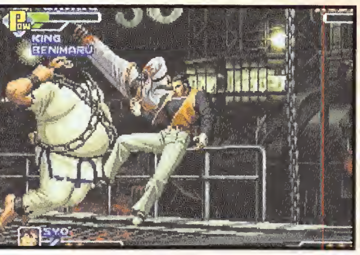
相手を浮かせ技以外でふっとばした場合、普通は追撃不可だが…



STの攻撃だけは当たる。もう、どこからでもヒットする感じ

一連の連続技を決めたあとにSTで追撃するのが主な使い方だが、対空技で迎撃したあとや、ガードキャンセルふっとばし攻撃のあとの追撃にも使えるので、防御面のダメージアップにもなるぞ!

この用法にはさまざまなSTが使えるが、つなぎやすさを考えると、発生が早くて突進力も優れているものをチョイスしたい。例えば、ガードキャンセルふっとばし攻撃からのつながりやすさは、STセスとST霧島翔の2キャラがすぐれているぞ。

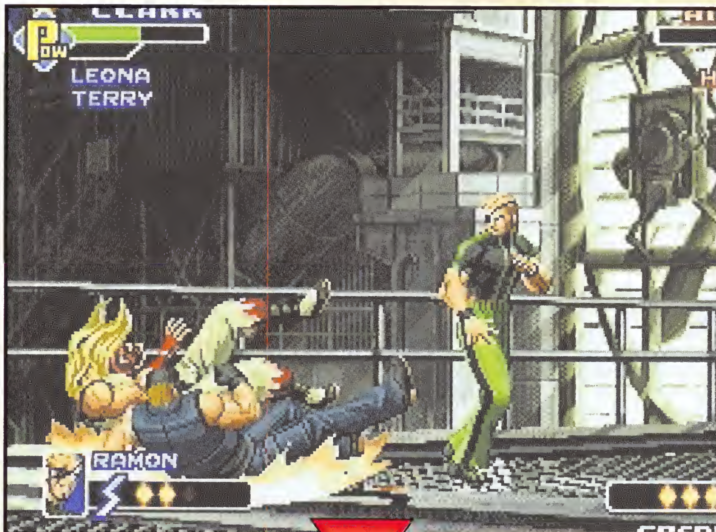


GCふっとばし→ST翔は鬼。使いすぎると嫌われる!?

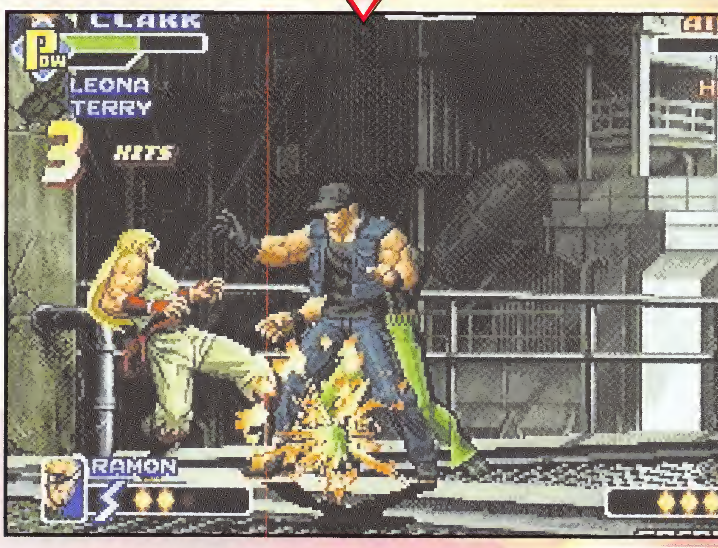
③ダウン追撃

文字通り、ダウンした相手にSTを当てるというもの。ダウン中に当たるSTの種類は前作よりも増えているぞ。しかも、一部のST(表を参照)をダウン中の相手に当てると、相手を強制的に立ち状態にできる。もちろん、相手は食らいモーションを取るので、さらに地上連続技を決めることができるのだ。

ダウン回避を取れない技からこれらのSTにつなげば連続技として確定するので、ものすごい威力になるぞ!



相手をダウンさせたあと、タイミングよくST召還。すると…



寝てる相手を強制的に立たせてしまう。すかさず連続技を決めろ!

●ストライカーからの追撃

STで浮かせてからの追撃は、使ったSTと追撃に使う技の相性に左右される。くわしいことは、のちの『空中連続技』の項目で説明する。

ちなみに、地上にいる相手に『相手を浮かせるST』と、自キャラの攻撃を同時に当てた』り、『相手を浮かせないST』と、自キャラのダウン技を同時に当てる』と、相手は浮かず、そのまま地上で連続技を決めることが可能。

また、空中で多段ヒットするSTの合間に自キャラの攻撃をはさむと、自キャラの攻撃のあとにSTがヒットするので、さらに追撃が入る。高威力の連続技を作る際に役立つので覚えておこう。

ダウン中の相手にSTを当てて追撃した場合は、タイミングによってその後の状況が変わる。完全にダウンする前のバウンド状態にヒットすると、相手は小さく浮き、追撃は一切不可能。ただし、きりもみふっとびになるST(STネオ&ジオ、STルガールなど)を当てた時は例外で、しっかり追撃可能。

ダウンしきったあとに当てると、相手は浮かず、STヒット直後に投げ技が入る。例外は、『きりもみふっとびST』(相手は浮く)、『相手が立ち状態になるST』(地上連続技が入る)の2種。

用途別おすすめストライカー

■防御に使うストライカー

- セス
- ユリ・サカザキ
- 藤堂香澄
- 霧島　翔
- アナザー庵

■連続技に使うストライカー(代表例)

- アナザーK´
- マキシマ
- 七枷　社
- 藤堂香澄
- 霧島　翔
- アナザー庵

■ダウン状態への追撃に使うと相手が立ち状態になるストライカー

- ラモン
- ジョー・ヒガシ
- ロバート・ガルシア

システム解析続報

ここからは、システム面でぜひ知っておきたい事項を紹介していこう。

●空中連続技

『2000』では、前作までに比べて、空中連続技の制限が厳しくなっている。

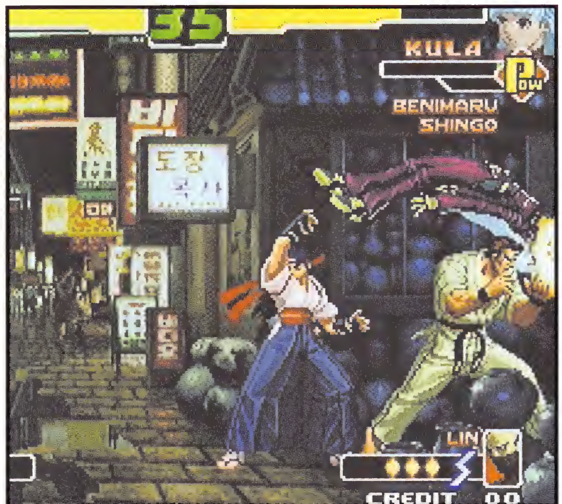
必殺技や超必殺技にはそれぞれ、浮いた相手へのヒットしやすさが設定されている（ここでは『追い討ち性能』と表記）。追い討ち性能が普通の技（打撃技の大半）ならば、浮かせてから相手の食らい判定が残っている間なら確実にヒットする。しかし、追い討ち性能が低い技は、相手を浮かせた直後なら当たるのだが、浮いた相手が落下してくるのを待ってからだと当たらなくなってしまう。そのため、STで浮かせてからの追撃や、空中ふっとばし攻撃のカウンターヒットからの追撃に使えないのだ。

追い討ち性能の低い技としては、浮かせ技の大半（セカンドシェルなど）や、ロックするタイプの乱舞系超必殺技の大半（龍虎乱舞や馬乗りバルカンパンチなど）が挙げられる。一方、追い討ち性能が高い乱舞系超必殺技は、M．スプラッシュローズ、イリュージョンダンス、鳳凰脚（キム）、鉄球大暴走など。

ちなみに、浮かせる際に使うSTの性能によっては、追い討ち性能の低い技を当てることができる。相手をつかんだり投げ飛ばすものの（STマキシマ、STクラーク、ST香澄など）や、きりもみふっとびになるもの（STネオ＆ジオ、STゲーニッツなど）が該当するぞ。



空中ふっとばしカウンター→龍虎乱舞空振りの図。悲しいのう…



浮かせる技（ST）の性能がよければ、無事に拾える。大満足

●ボタンとコマンドの関係

ボタンを2つ以上同時押しした場合の優先順位は、A→B→C→Dの順となっている。ACやAD同時押しならばAボタンに対応した技が出るというわけ。ただし、必殺技や超必殺技で2つ以上の技のコマンドがかぶった（例えば、同じ↓↘→コマンドで、A or Cの技とB or Dの技の両方があるなど）場合、『技の優先順位』の高い方が出る。

BC同時押しに関してだが、普通は自キャラの技とSTを同時には出せない。自キャラが何もしていない時はSTだけが、通常技キャンセル必殺技をBC同時押しで出した場合は必殺技だけが出る。

とはいえ、何ごとにも例外はある。以下の4つの状況では、BC同時押しにより、STを呼ぶと同時に自キャラの技を出せるのだ。

①ジャンプ中、技を出していない状態でBC同時押し
②特殊技キャンセル必殺技 or 超必殺技、必殺技スーパーキャンセル超必殺技を、出したい技のコマンド＋BCと入力する
③追加入力がある必殺技で、追加入力部分をBCにする
④ジャンプの着地と同時（若干早め）にBCを押す

②の現象を使うと、普通はできないはずの『超必殺技＋ST』という連続技を作ることができるぞ。研究しがいがありそうだ。

ちなみに、ABC同時押しやBCD同時押しでは、絶対にSTは出せない。



特殊技キャンセル超必殺技などをBC同時押しで出すと…



出ないはずのSTが同時に出現！ 面白い連続技が作れるぞ

●カウンターモード＆アーマーモード

発動時のモーションは完全無敵で、攻撃判定はガード不能。しかも、これがヒットするとダウン回避不能で、空中の相手に当てた場合は追撃が可能となっている。しかし、残念ながら、このモーション中にSTを呼ぶことはできない（笑）。

また、モード中に挑発をすると、ゲージの約3分の1を消費してストライクボムを1つ補充することができるので覚えておこう。

●前転

前転の終わり際のスキは、一部のキャラ以外のしゃがみ弱キックに対して無敵になっている（当たらない）。スキにしゃがみ弱キックを当てられるキャラを表にしたので、参考にしてほしい。



浮かせ技からツルピカ頭が連続技に。まぶしさに目がくらむ…

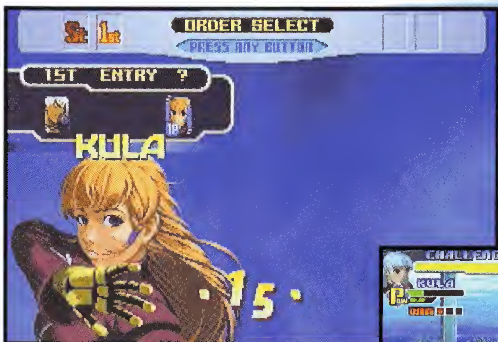
前転のスキに当たるしゃがみ弱キックを持っているキャラ

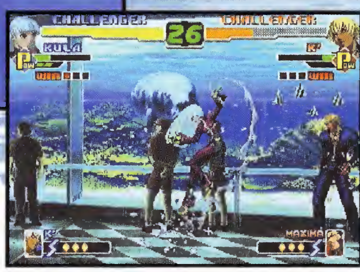
・K´	・セス	・ラルフ
・ラモン	・テリー	・ウィップ
・ヴァネッサ	・ロバート	・キム
・紅丸	・タクマ	・チャン
・真吾	・アテナ	

隠しキャラクター

クーラ・ダイアモンド









PROFILE

クーラ・ダイアモンド

声優：かかず ゆみ

格闘スタイル：アンチK´アーツ

誕生日：5月29日　年齢：14歳

出身地：不明　血液型：不明

身長：169cm　体重：48kg

趣味：キャンディーに落書き

好きな食べ物：いちごシャーベット、ペロペロキャンディー

得意なスポーツ：スケート

大切なもの：キャンディー

嫌いなもの：人込み、炎

B81 W57 H83

クーラ・ダイアモンド ストーリー

ゼロがネスツ乗っ取り計画を画策していることを知った上級幹部フォクシー、ダイアナの2人が、その妨害工作を企てるために送り出した工作員。

人体改造を施され、大気中の成分を瞬時に氷結し、コントロールする能力を持つ。改造の影響で、能力を使える状態になると、髪の毛の色が変化する。

ストライカーキャラクターとして登場するキャンディーはフォクシー、ダイアナがクーラのために作ったロボット。

クーラ・ダイアモンド 出現システム

●『KOF2000』では、以下の条件を満たすと、対CPU戦で隠しキャラクターの「クーラ・ダイアモンド」の乱入が発生する。

①3戦目終了後

・デフォルトチームを使用し、3戦目終了時点でのアビリティポイントが240Pts以上

・3戦目が紅丸チームとの対戦で、それに勝利した時点でのアビリティポイントが220Pts以上

・エディットチームを使用し、アビリティポイントの合計が300Pts以上

※紅丸チームで対CPU戦をおこなっている場合は、「主人公チームとの対戦で勝利」とする

※エディットチームの中にクーラ・ダイアモンドがいる場合、この条件は適用されない

②4戦目終了後

・前戦（3戦目）とのポイント差が15Pts以上であること

※3戦目において条件を満たした場合は、4戦目の条件は適用されない

●次の隠しコマンドを入力することで、クーラ・ダイアモンドが使用可能となる。

ウィップ → STARTボタン → ヴァネッサ → STARTボタン → セス → STARTボタン → マキシマ → STARTボタン → K´ → STARTボタン → ルーレット〈?〉カーソル → STARTボタン → ↑ → ↓

コマンド成立なら、「分かってる…」のクーラ演出ボイスとともに、クーラカーソルが出現する。



クーラ・ダイアモンド

解析／修羅騎士 鷹

技解析

必殺技は少ないが性能はよい…これらを駆使して相手を凍らせろ!!

通常技&特殊技 必殺技

しゃがみ弱キックは、リーチがそこそこ長く、連打も利くので、接近戦や中間距離での牽制に使うことができる。遠距離立ち強パンチと合わせて使うといいだろう。近距離立ち強パンチは連続技のつなぎに最適。ジャンプ弱キックとジャンプ強キックは、裏まわり（性能はイマイチ）を狙うことが可能なのだ。

●スライディングシェル。下段で遠距離からの奇襲に使うことができる。近い位置でガードされてしまうと連続技などで反撃を受けるので、先端を当てるように心がけよう。

●ダイアモンドブレス。弱は飛距離が強に比べて短いが、強攻撃から連続技にすることができる。ヒットするとダウンを奪うことができ、ガードされてもこちら側が若干有利なのだ。また、カウンター&アーマーモードなら弱攻撃からも連続技にすることができる。スーパーキャンセルにも対応しているが、食らい判定は残っていないので、ダイアモンドエッジはヒットしない（強ダイアモンドブレスからは可能）。強は飛距離が長いのだが、発生が遅いので、連続技には組みこんでいくことができない。しかし、ヒットするとしばらくの間相手は凍っているため、位置によっては追撃することができるのだ。技の先端付近がヒットした場合なら、ジャンプ攻撃（画面端ならそのまま連続技へ）、近～中間距離でヒットさせた場合は、スライダーシュートやフリーズエクスキュージョンを決めることができる。ダッシュで近寄って近距離or遠距離立ち強パンチ→キャンセル各種必殺技といったことも可能なのだ。

●クロウバイツ。飛び上がりつつ腕をなぎ払う技。弱は攻撃判定発生後まで無敵が少し続くので、対空として抜群の性能を誇る。もちろん起き上がりや地上戦での割りこみにも使っていける上、ヒットすればダウンも奪うことができるのだ。強は、弱よりダメージは上だが、無敵時間が攻撃発生と同時に切れるので相打ちになりやすく、2段目がヒットしなければダウンも奪えない。しかも、地上の相手にヒットさせた場合、ダウン回避から反撃を受けてしまう（相手キャラによっては連続技を食らう）のだ。

●カウンターシェル。「いらない!!」のヴォイスとともに、手を上から下へ振りかざす技。弱強の違いはなく、ヒットするとダウンを奪うことができる（ダウン回避不能）。発生が早いので、弱攻撃からも連続技にすることができるが、リーチが短いので、密着からしゃがみ弱キックor近距離立ち強パンチ（1段目）などからしか連続技にできない。

また、相手の飛び道具にあわせると、氷状の弾に変化させて蹴り返す（リョウのMAX版覇王翔吼拳や包のMAX版サイコボールアタックなどは返せない）。弾速が早いのでスキにヒットすることも多々ある上、ダメージ&気絶値、双方とも高い（どの飛び道具を返しても一定）。この氷状の飛び道具ヒット後は、食らい判定が残っているので、ゲージがあるならフリーズエクスキュージョンでの追撃が可能だ。

超必殺技&MAX必殺技

●ダイアモンドエッジ。弱は無敵時間がほとんどないが、強攻撃から連続技にすることができる。強は連続技にはできないが、無敵時間が多少長くなる（それでも攻撃判定発生前）ので、割りこみに使えないことはない。技のスキは小さいので、前転orガードキャンセル前転をされない限りは反撃は受けにくくなっている。MAX版は3つダイアモンドエッジを出す。発生は弱よりは遅いものの、強攻撃から連続技にすることができるのだ。また、ダメージは若干だがフリーズエクスキュージョンよりも上だが、画面端（付近）では3発入らないので気をつけよう。

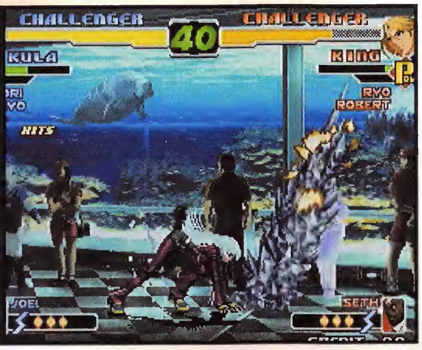
●フリーズエクスキュージョン。ダイアナ（飛び道具とは相殺する）がクーラの前に出現して、高速で突進していき相手を浮かせる。そのあとにクーラが画面全体攻撃を繰り出す技。発生がかなり早いので、小技にキャンセルをかければ連続技にできるのはもちろんのこと、反撃技としても活躍する。また、無敵時間が長いので割りこみや対空としても使っていけるのだ。しかし、スキが大きいのでガードされると反撃を受けやすく、2段目を前転で抜けられた場合は、連続技で反撃も受けてしまう。

ストライカー

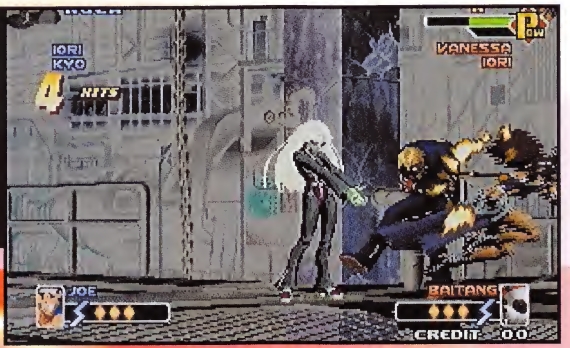
キャンディスピンはヒットすると相手を浮かすので追撃可能だが、防御にも不向きで連続技にも組みこみにくい。フォクシーは、相手が近いと針サーベルで攻撃し、遠いと針状の飛び道具を放つ。どちらもヒット後追撃できるが、発生が遅いので使いにくい。



弱クロウバイツ。対空、割りこみに活躍するっす



ダイアモンドエッジ。弱は連続技に組みこんでいけるっす



フリーズエクスキュージョン。連続技&割りこみにどうぞ♥

技コマンド表

●投げ技	
アイスコフィン	←or→＋C
ビハインドスラッシュ	←or→＋D
●特殊技	
ワンインチ★	→＋A
スライダーシュート	↘＋B
●必殺技	
ダイアモンドブレス★	↓↘→＋AorC
クロウバイツ★	→↓↘＋AorC（強は一段目のみ）
カウンターシェル	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
ダイアモンドエッジ	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
ダイアモンドエッジ	↓↘→↓↘→＋AC
フリーズエクスキュージョン	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
キャンディースピン／フォクシー	

※技コマンド表内において、技名の後ろに「★」印がついている技はスーパーキャンセルに対応。★印に続き、（　）内に「強」あるいは「弱」と記されている技は、そのいずれかのみが対応。また、「○／×」などの表記は対応する段数を示している。

対人戦攻略

普段は様子をうかがいつつ、しゃがみ弱キックや弱ダイアモンドブレス（しゃがみ強キックやふっ飛ばし攻撃に空振りキャンセルをかけて出してみるのもいい）、垂直ジャンプ強キック&空中ふっ飛ばし攻撃などで牽制し、相手が跳びこんでくるようなら、弱クロウバイツや気絶値の高いしゃがみ強パンチ（やや早出しする必要がある）で迎撃。前転に対しては、立ち強パンチからの連続技や投げ抜け不可能でレバガチャ+ボタン連打でダメージが増加するアイスコフィン（C投げ）を決めていこう。相手に飛び道具がある場合なら、無理に飛びこんだり、前転で回避しようとせず、カウンターシェルを使ってガンガン返していくといいのだ。そして、こちらから攻めこんでいく場合は、スライディングシェルでの奇襲や中ジャンプからジャンプ強キック、ジャンプ強パンチ、空中ふっ飛ばし攻撃（カウンターヒット時は昇り強キックで追撃）を使っていく。これらがこのキャラの基本的な行動といえるだろう。

スライディングシェルは、〈技解析〉の頁で紹介したように、先端を当てるように出さなければ反撃を食らうので注意しよう（遠距離立ち強パンチやしゃがみ強キックから空振りキャンセルで出すのも手）。

中ジャンプから攻めこむ場合は、技を何も出さずに着地をして、C投げを決めたり、下段のしゃがみ弱キックからキャンセルカウンターシェルの連続技を狙うといいだろう。C投げを狙う理由としては、ガードキャンセルからの連続技防止（痛いし…泣）。また、対空など防御に使うことのできるストライカーも相手の反応が悪ければ、ストライカー（以下：ST）を食らわずに投げてしまうことができる（STを呼び出した瞬間は投げられ判定はないが、対空を意識しているなら、こちらの着地時には投げられ判定は復活している）。

接近したあとは、近距離立ち強パンチ　しゃがみ弱キック　中段狙いでジャンプ攻撃（昇り）などの行動を取るといい。

①…主にジャンプ攻撃を当てたあとの選択肢。ジャンプ攻撃がヒットしていれば連続技につなぎ、ガードされていれば、弱ダイアモンドブレスにつないでいこう。弱ダイアモンドブレスを前転で抜けられても、投げを決めることができるので落ち着いて対処すべし。しかし、毎回弱ダイアモンドブレスを吐いていると、ガードキャンセル前転から手痛い反撃を食らってしまうので、強パンチの時点で止めたり、少しズルいが強パンチを出さないでおいて、一拍置いてから投げにいくのも有効だよん。

②…そのまま数発刻んで牽制したり、ジャンプで攻め直すといいだろう。また、密着なら決め打ちでカウンターシェルを出してもいい。ヒット後はダッシュジャンプを使えば裏まわりを狙えるぞ。

③…昇りで使う攻撃はジャンプ弱パンチがいい。逃げジャンプで出すのもいいが、STがジョーや社なら前方ジャンプで出していくといいだろう。昇り攻撃がヒットしていれば、連続ヒットするのだ。しかも着地後にダッシュを使って相手を押してやれば、ストライカーの攻撃で相手はダウンをしないので、近距離立ち強パンチからの連続技を叩きこむことができるのだ。また、座高が低くないキャラが相手の場合はジャンプ弱パンチをジャンプ強キックに代えてもいいのだ。

体力差があって、タイムオーバー直前なら、挑発をしてストライクボムとためておくのも重要。逆転できないからといって、手を休めている暇はないぞ。

〈連続技〉

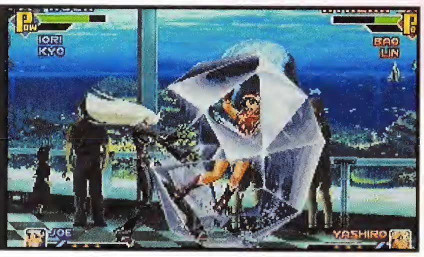
●しゃがみ弱キック↓キャンセルカウンターシェル

下段始動の連続技だが近距離立ち強パンチ（1段目）からでもよい。画面端で決めた場合はST社、ロバート、ジョーなど召喚すれば決めることができ、呼んだあとすぐにジャンプすれば跳びこみからの連続技で追撃することができるのだ。また、しゃがみ弱キック×1〜3↓キャンセルスライディングシュートといった連続技もある。

●ジャンプ攻撃↓近距離立ち強パンチ（2段）↓キャンセルワンインチ↓キャンセル弱ダイアモンドブレス or フリーズエクスキュージョン

ジャンプ攻撃を省けば簡単だが、ジャンプ攻撃後は少し歩いてからでないと決めることはできない。また、このつなぎだと弱ダイアモンドブレスが届かないキャラもいるので、つなぎを近距離立ち強パンチ（2段）か近距離立ち強パンチ（1段目）↓キャンセルワンインチ（ダメージはこちらの方が高い）にすれば、キャンセルで弱 or MAX版ダイアモンドエッジを組みこむことができ、安定度もUP。

STにアナザー庵やアナザーK´を選択していた場合は、弱ダイアモンドブレス後にヒットするので、フリーズエクスキュージョンやダイアモンドエッジ（端付近）で追撃が可能になる。また、社の場合なら、近距離立ち強パンチの1段目と2段目の間に召喚し、キャンセル弱ダイアモンドブレス↓強ダイアモンドブレス↓ダッシュして近距離立ち強パンチといったことも可能。



C投げはかなり優秀な技。貴重なダメージ源の1つだぜい



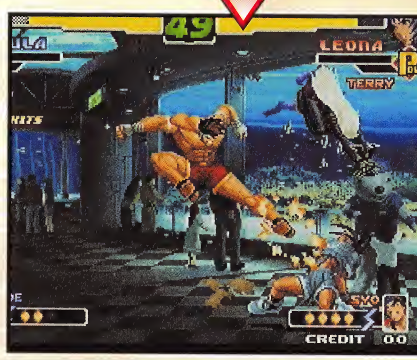
スライディングシェル。メリこまないように出していこう



カウンターシェルヒット後は、数少ない裏まわりチャンス!!



中段になるジャンプ攻撃（のぼり）がヒットすれば…



発生の早いSTを連続ヒットさせることも可能。うひひ♥

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	×／×	◎／◎	×／×
遠距離立ち	◎	×／×	◎	×／×
しゃがみ	◎	◎	×	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
ワンインチ	△（スーパーキャンセル可能）			
スラーダーシュート	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

※文中赤文字は写真に対応

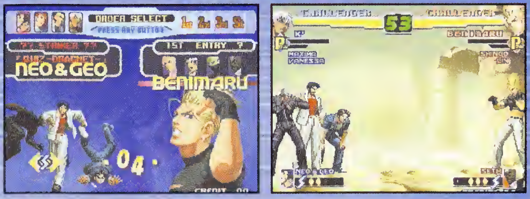
マニアックストライカー紹介

G－マント



リョウ・サカザキのアナザーストライカー（楓）にカーソルを合わせ、コマンド入力すると出現。バラを相手に向かって投げる攻撃をする。

ネオ＆ジオ



ラモンのアナザーストライカー（デューク）にカーソルを合わせ、コマンド入力すると出現。指折り３つ数えたあと、大爆発して相手を攻撃。

スマートチャン



チャン・コーハンのアナザーストライカー（キム・ドンファン）にカーソルを合わせ、コマンド入力すると出現。上方から登場し、鉄球を振り回して相手を攻撃。

アンノウン



藤堂香澄のアナザーストライカー（李香緋）にカーソルを合わせ、コマンド入力すると出現。跳び蹴りを出しながら登場。重ね当てで相手を攻撃。

草薙 柴舟



草薙京のアナザーストライカー（霧島翔）にカーソルを合わせ、コマンド入力すると出現。闇払いで攻撃。相手が空中にいる場合は鬼焼きで相手を攻撃する。

クールチョイ



チョイ・ボンゲのアナザーストライカー（キム・ジェイフン）にカーソルを合わせ、コマンド入力すると出現。突進しながら爪で相手を攻撃。

ルガール・バーンシュタイン



クーラ・ダイアモンドのアナザーストライカー（フォクシー）にカーソルを合わせ、コマンド入力すると出現。ジェノサイドカッターをくり出すことで相手を攻撃。

アナザー庵



八神庵のアナザーストライカー（マチュア＆バイス）にカーソルを合わせ、コマンド入力すると出現。百合折りのような蹴りで登場し、爪櫛で相手を攻撃。



K´

攻略／蒼炎闘士ゆーち

灼熱ゆえに攻守も臨界点突破！ 敵を煙に巻き、すべてを灰にしろ!!

アイントリガー（以下：アイン）のパワーアップ&追加ブラックアウト（以下：B．O）の導入により相手を押さえつける（固める）能力&連携の幅は大幅に広がったが、基本的な立ちまわりは前作同様。

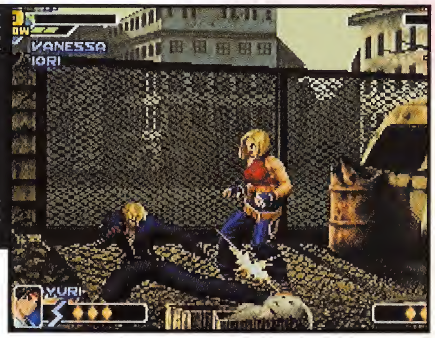
●近距離では…？

しゃがみ弱キック×1~3発や近距離立ち強パンチ（2段技）からキャンセルアイン+追加技の連続技を狙おう。画面端ではセカンドシェルの固めが特に有効だぞ。また、K´はジャンプ攻撃が強いので、空ジャンプ~通常投げを併用して攻めこむのも重要。遠目から跳びこみは空対空に強い強キック（裏まわりも可）、近間では連続技が狙いやすい弱攻撃や下方に強く、裏わりを狙える強パンチがおすすめだ。空ジャンプに限らず、通常投げは基本的に起き責めを狙えるC投げを使いたい。

○強B．O→STセス（防御系）→ガード不能・セスキック→ジャンプ攻撃→セスアッパー→追撃

B．Oで相手の裏側に抜けたあとにST召喚するとガード不能（ホーミングタイプのSTなら抜ける前でもいい）になる。裏に回りやすい強B．Oがいいだろう。当然、固め中や攻めはじめでもOK！

通常技（しゃがみ弱キックやキャンセル可能な強攻撃）をガードされたらアイン→B．Oをキャンセルして狙おう。



彼の下弱Kについつい心臓はオーバーヒート♥ 近距離での固めや連携に大活躍！

●遠・中間距離では…？

主にアインからのセカンドシュートorセカンドシェルを使い分けて牽制するのが定番。対空は強クロウバイツで安定。ジャンプ軌道の低いキャラには反応速度が重視されるので、弱クロウバイツでもかまわない。牽制のセカンドシュートが空中の相手にヒットした場合は追撃（ヒートドライブなど）での追撃が可能なので忘れないように！中間距離時に使う牽制&先読み対空のアイン~セカンドシェルも同様だが、こちらは地上ヒット時も含む。飛び道具を装備しているキャラには少し様子を見て、相手の飛び道具をアインで消しつつ、セカンドシュートをブチ当ててやろう！

茶目っ気を出して弱ミニッツスパイクの防御ポイントを使って飛び道具を受け、相手の顔面を蹴り上げても笑える。また、こちらのアイン~追加技をガードを固め、待ってる相手や攻めあぐねて様子を見ている相手には…。

○しゃがみ強パンチ（空振りキャンセル）→強アイン（↓↘→+BCで出す）+STリョウなど（飛び道具系）→キャンセル追加B．O→ガード不能・空中虎煌拳→近距離立ち強パンチから連続技

○アイン+STアナザー庵など（突進系）同時出し→キャンセル追加B．O→ガード不能・爪櫛→近距離立ち強パンチから連続技

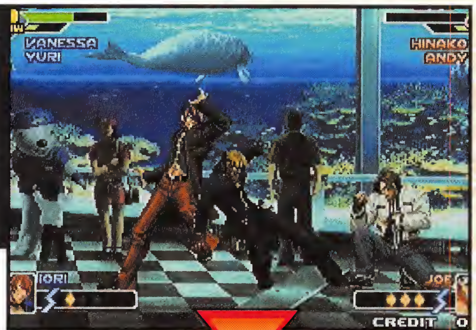
両者とも最後の近距離立ち強パンチはSTヒット後の地上引きこみ。空中の相手でも追撃可能だが、こちらの方が威力が大幅にUPするので極力狙っていきたい。

お遊びが入るが相手を画面端に追い詰めたら…。

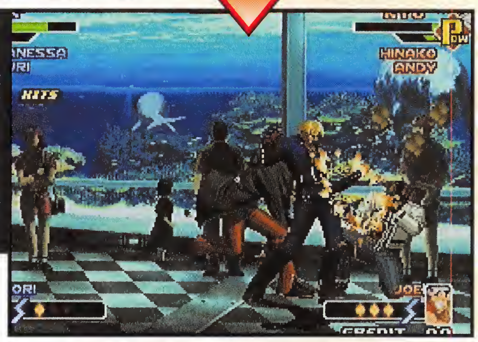
○ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ（+STネオ&ジオ召喚）→キャンセルチェーンドライブ→アイン+セカンドシェル→追撃。ジャンプ攻撃中にSTネオ&ジオを召喚すればチェーンドライブ後に近距離立ち強パンチ（爆破中）などで地上引きこみにして威力UP（再びST召喚）を計れるぞ。

●反撃には…？

弱アインが反撃技として使っていける。反撃が遅れてガードされてしまっても追加技のプレッシャーがつきまとうので心理的にも有利だ。気をつけなくてはならないのは必殺技のスキをSTでフォローする相手。STボムの数を確認し、時折B・OでSTを抜けて反撃を狙うといいだろう。



奇襲、もしくは連携をガード（空振りキャンセルでも可）されたらアイン+ブラアウ…



ガード不能・爪櫛で悪裂！追撃は地上引きこみで…異次元だったらそれでOK♥

技コマンド表

●投げ技	
スポットパイル	←or→+C
ニーストライク	←or→+D
●特殊技	
ワンインチ★	→+A
ニーアサルト	→+B
●必殺技	
アイントリガー	↓↘→+AorC
セカンドシュート★ アイントリガー中	→+B
セカンドシェル アイントリガー中	→+D
ブラックアウト アイントリガー中	←BorD
クロウバイツ★	→↓↘+AorC
追加攻撃 クロウバイツ中（強のみ）	→+BorD
ミニッツスパイク（地上／空中）	↓↙←+BorD
ブラックアウト	↓↘→+BorD
●超必殺技	
チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←+AorC
ヒートドライブ	↓↘→↓↘→+AorC
●MAX超必殺技	
チェーンドライブ	↓↘→↘↓↙←+AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ナロウスパイク／アナザーK´	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	◎
遠距離立ち	×	×	◎	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	○	○
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	○	○
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
ワンインチ	△☆			
ニーアサルト	△			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆＝カウンターモード時は単体でもスーパーキャンセル可



マキシマ

攻略／Kaz 78年式

バンカーがパワーアップ！今年は打ち上げるぜい！どしょーん！

前作ではかなり判定の強かった各種弱パンチが今回はパワーダウンしてしまった。だからといってまったく使えない技になったわけではない。まず、遠距離立ち弱パンチはリーチが若干短くなってしまったものの、相変わらず中間距離での牽制に使える。ある程度ばらまいておく感じで出せば相手のジャンプ防止にもなる。しゃがみ弱パンチはキャンセルが掛からなくなってしまったので連続技につなげられなくなった。よって、遠距離立ち弱パンチとしゃがみ弱パンチの両方を状況に応じて振り回そう。これによって、固まった相手にはデンジャラスアーチやマキシマリベンジャーをダッシュからお見舞いしてやろう。

跳びこんでいく時はジャンプ強パンチがいい。こちらは前作同様、裏まわりを狙いやすい。空中戦ではジャンプ弱パンチが有効。この技は判定もなかなか強いので空中戦ではこれに頼ろう。



前作ほどではないにしろ、相手のジャンプ防止にはもってこい！



僕の体は畳4畳分だあ！ 受けとめられるかな僕の愛を！

今回、SYSTEM1・2マキシマスクランブルに唯一つなぐことができる小技は近距離立ち弱パンチのみだ。しかし、これにも難点があり、背の低い相手には空振ってしまうということだけは気をつけてもらいたい。各種弱パンチで失ったものは大きいが、今回は対空性能を持った技がある。

新技のブリッツキャノンは少し早めに出せば対空技としてはかなり使えるだろう。まあ、下方向に判定の強いジャンプ攻撃を持つキャラはとれない。マキシマミサイルも早出しすれば充分に対空技として使える。

そして今回、最もパワーアップしたと思われるのがバンカーバスターだ。この技も対空技として有効。空中にいる相手を打ち落とすならば弱で出すことをおすすめする。カウンターで入ると5割は持っていける恐ろしい技だ。ジャンプ攻撃でゴリゴリ攻めてくる相手にぶちかまそう。あと、マキシマにとっては動きの早い技がSYSTEM3：マキシマリフトだ。弱で出しても移動距離が長い。このあと、派生技でセントーンプレスができるが、マキシマリフト後、相手はダウン回避することが可能なので、あえて出さずにジャンプ強パンチなどで相手の裏まわりを狙うのがいいだろう。



はあっ！ 当たらなーい！ チビキャラには気を付けようね！

〈連続技〉

●（画面端限定）SYSTEM1・2：マキシマスクランブル→ダブルボンバー→ブルドックプレス→ST：ジョー→MAXマキシマリベンジャー。

何てことない、お手軽な連続技。SYSTEM1・2：マキシマスクランブルの前に、ジャンプ強パンチ→近距離立ち弱パンチを加えてもOK！



対空技としては相手にとって痛すぎるよねえ…このダメージは…

技コマンド表

技名	コマンド
●投げ技	
ダイナマイトドロップ	←or→＋C
チョーキングバイス	←or→＋D
●特殊技	
モンゴリアン★	→＋A
M９型　マキシマミサイル（試作）	↘＋C
●必殺技	
M４型　ベイパーキャノン★	↓↙←＋AorC
SYSTEM１：２　マキシマ・スクランブル	↓↘→＋AorC
ダブルボンバー　SYSTEM１：２　マキシマ・スクランブル中	↓↘→＋AorC
ブルドッグプレス　ダブルボンバー中	↓↘→＋AorC
SYSTEM３：マキシマリフト	→↘↓↙←BorD
セントーンプレス（追加攻撃）　SYSTEM３：マキシマリフト中	↓↘→BorD
M１１型　デンジャラス・アーチ	（近距離）←↙↓↘→BorD
M１９型　ブリッツキャノン	→↓↘BorD
●超必殺技	
マキシマ・リベンジャー	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←BorD
バンカーバスター	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
マキシマ・リベンジャー	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
マキシマ・ギャローズ／ロッキー	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／×	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



ヴァネッサ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

肌の艶は限界　拳の嵐は無限大
ナッシング・ドゥーイング

●近距離では…?

跳びこみからはもちろん、空ジャンプ後（空ジャンプ投げと併用すると効果的）やパンチャービジョン（以下：ビジョン）で近づいたあとに狙っていきたい基本連続技。

○しゃがみ弱キック×1〜2or近距離立ち強パンチ→キャンセルワンツーパンチャー→キャンセル必殺技or超必殺技

主にキャンセルしていきたい必殺技は、マシンガンパンチャー、もしくはダッシュパンチャー→パリングパンチャー（追撃でも単発ヒット時でも可）。ヒット後はダウン中の相手にSTジョーなどで追撃して、再度基本連続技を決めるか遠距離立ち強パンチ・1段目→キャンセルパンチャーウィービング（以下：ウィ〜）→遠距離立ち強パンチ・1段目…などで追撃しよう。

相手の起き上がりに限らず、通常技をガードされたら時おり、遅めキャンセルワンツーパンチャーorしゃがみ強キックの2択を迫ろう。どちらにもビジョンをキャンセルすればガードされたとしてもスキを作ることはないぞい。

●遠・中間距離では…?

リーチがあり、飛びこみ防止効果のある遠距離立ち強パンチ（2段技）を主軸に空振りキャンセルをまぜビジョンやスライディングパンチャーを出していこう。

小技を出し連射してビジョンを待っているような相手には、ウィ〜（A）→STリョウ→追加ビジョン→ガード不能・空中虎煌拳…などから接近するといいだろう。

相手の牽制技で地を這う飛び道具はビジョンの出だし（全身無敵）で抜け、空中に浮いている飛び道具は移動中で抜けよう。移動後は追加入力技でカウンターを取ったり、基本連続技や投げを狙っていくといいぞ。

また、飛び道具を連発するような相手には、強パリングパンチャーで跳ね返して、STリョウ→強ビジョン（ガード不能・空中虎煌拳がヒットすれば地上引きこみも狙える）などで攻めこんでも面白いぞ♡

●画面端に追い詰めたら…?

近距離戦での基本連続技からSTネオ&ジオ（近距離立ち強パンチ入力直後、2発目のしゃがみ弱キックと同時出し）クレイジーパンチャーをキャンセルし、チャンピオンパンチャーで追撃しよう。

●跳びこむ際は…?

連続技狙いの時は裏まわりも狙える2段技のジャンプ強パンチに頼っていいぞ。空対空に強いジャンプ強キックは垂直ジャンプなどから先端が当たるように置いておく感じで出していこう。遠目から適当に飛びこむ（とりあえず近づきたい）時は早出しの空中ふっとばし攻撃が強力。

●対空は…?

ウィ〜をジャンプ攻撃に合わせて相手の着地を投げてやろう。画面端でなければビジョン〈後方〉で一時回避し、追加技を出したり体勢を整えるといい。ゲージがあるなら超必殺技でもOKだぞ。



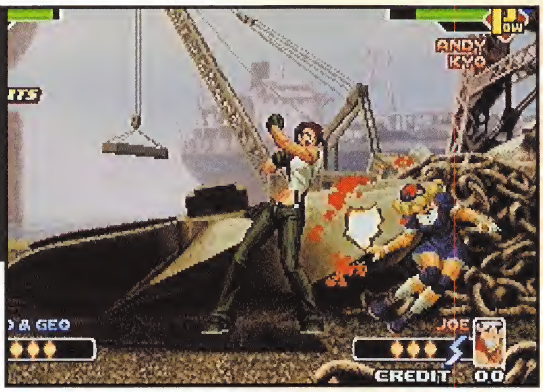
起き攻めはもちろん、弱攻撃をガードされたら遅めのキャンセルのちゅうだ〜ん！



下弱Kの間合い外では下強Kで下段を狙おう！キャンセル必殺技の連携も忘れずに



近・中間距離の境目では下段から遠立強Pに連携！飛びこみ防止+連技も狙えるぞ！



機関銃拳闘士は奇襲（突進拳闘士など）がガードされたあとのフォローにも使えるわん♥

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ダイナマイトパンチャー	←or→＋C
クリンチパンチャー	←or→＋D
●特殊技	
ワンツーパンチャー	→＋A
スライディングパンチャー	↘＋B
●必殺技	
ダッシュパンチャー★	←ため→＋AorC
マシンガンパンチャー	←↙↓↘→＋AorC（連打でヒット数変化）
パンチャービジョン〈前方〉	↓↘→BorD
パンチャービジョン〈後方〉	↓↙←＋BorD
パンチャーアッパー★	パンチャービジョン中　→＋A
パンチャーストレート★	パンチャービジョン中　→＋C
パンチャーウィービング	パンチャービジョン中　←＋AorC
パンチャーウィービング	↓↙←＋AorC
ダッシュパンチャー★	パンチャーウィービング中　→＋AorC
パリングパンチャー	パンチャーウィービング中　←＋AorC
パンチャービジョン〈前方〉	パンチャーウィービング中　→＋BorD
パンチャービジョン〈後方〉	パンチャーウィービング中　←＋BorD
パリングパンチャー	→↓↘＋AorC
●超必殺技	
クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→＋AorC
チャンピオンパンチャー	（近距離）↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
クレイジーパンチャー	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ハードパンチャー／フィオ	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	×／◎	◎／×
遠距離立ち	◎	◎	◎／◎	◎／×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×／×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×／×	×
ふっとばし攻撃	◎			
空中ふっとばし攻撃	×			
ワンツーパンチャー	×／○／○☆			
スライディングパンチャー	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆＝超必殺技キャンセルで多段ヒットに変化

対人戦攻略



ラモン

攻略／Kaz 78年式

トリッキーな俺の動きに目え回すんじゃあねえぞお！ タイガー！

ラモンには地上での主だった判定の強い通常技がないために、相手を牽制できる技がこれといって見当たらない。牽制に使うとしたら、**遠距離立ち弱パンチ or 弱キック**だろう。技の発生は早いものの、リーチが短いため中間距離では役に立たない。しゃがみ強パンチは結構遠くまで届くが技の発生が遅く、判定も強くない。相手に跳びこんでいって連続技を狙うならばジャンプ強パンチがいいだろう。相手がガードしたならば、ここから近距離立ち強パンチ→キャンセル低空ドロップキック→強フェイントステップまで出そう。強フェイントステップはすぐにボタンを離すようにすれば、すぐにこちらが動くことができるので、次の行動に移行しやすくなる。ここから、ダッシュしてタイガーネックチャンスリーやタイガースピンを狙うのもいい。しかし、これを狙うにも1つ問題がある。フェイントステップが終わったあと、すぐダッシュ必殺技投げに移行しても相手のガード硬直があるためスカってしまうので、ワンテンポ置いてからがいいだろう。先程、紹介した連携の強フェイントステップからはまた跳びこんでいってもいいが、サマーソルトを出していくのも有効。**サマーソルト**はダッシュとグラフィックが一緒なので相手にとっては分かりにくいだろう。

空中戦では**空中ふっとばし攻撃**がかなり役立つ。技の発生も早くその上、横方向への判定が非常に強いので相手のジャンプ攻撃をほとんどの確率で落とすことができる。場合によっては相手のジャンプ攻撃を出したあとからでも打ち勝つことができる。判定の強いこの空中ふっとばし攻撃に固まってしまった相手には、ダッシュタイガーネックチャンスリーやサマーソルトを出していこう。

低空ドロップキックは単体で出してもスキがないので、いきなり出しても有効だ。これをヒットもしくはガードしたあとに相手が近寄ってきたら、タイガーネックチャンスリーやタイガースピンで投げてしまおう。

タイガーネックチャンスリーで投げて相手を画面端へ追いやった時はジャンプ強パンチで跳びこむと、裏まわりが狙いやすくなる。ヒットしたらそのまま連続技へもっていこう。

エル・ディアブロ・アマリロ・ラモンは連続技としてもつかえるが、ダメージ的にはタイガースピンの方が上まわっているので、この技は連続技に使わずに、無敵時間を利用して相手の技の割りこみなどに使うのがいいだろう。

〈連続技〉

●ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル低空ドロップキック→**キャンセルMAXタイガースピン**

簡単な上に、凄まじいまでのダメージを与える技。別に最後のタイガースピンはMAXでなくてもかなりのダメージが与えられる。チャンスがあるなら必ず決めたい連続技だ。



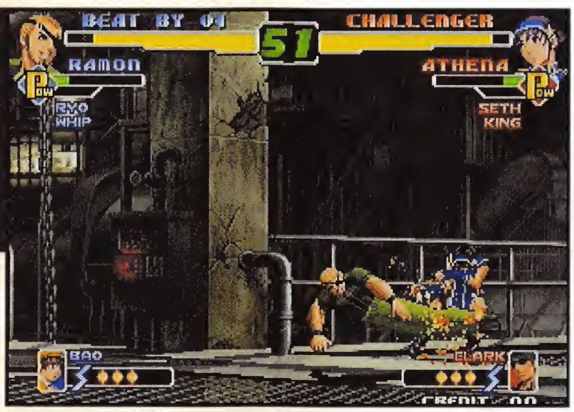
この距離で当てるのがベストです。これ以上は無理です



ダッシュでしょうか、それともサマーソルトでしょうか？ うひゃっ！



空中戦はもうこれを頼りにするしかねーっス。アントン直伝技で！（謎）



低空ドロップキックのあとの相手の行動をちゃんと見て反撃しよう



なんじゃあこりゃあ!! ってこの連続技を食らった人はいいましょう

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
アームホイップ	←or→＋C
フライングメイヤー	←or→＋D
●特殊技	
低空ドロップキック	↘＋B
●必殺技	
タイガーネックチャンスリー	（近距離）←↙↓↘→＋AorC
ローリングソバット	→↓↘＋BorD
フライングボディアタック ローリングソバット中	→↓↘＋BorD
サマーソルト	←↙↓↘→＋BorD
フェイントステップ	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
タイガースピン	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
エル・ディアブロ・アマリロ・ラモン	↓↙←↙↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
タイガースピン	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
エル・ディアブロ・アマリロ／デューク	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	×			
空中ふっとばし攻撃	×			
低空ドロップキック	△			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



二階堂紅丸

攻略／ILPーケンちゃん

メインディッシュは片手駒 連続技にゲージためにに大活躍

紅丸の通常技、必殺技はほとんど変化がないので例年どおりの戦法で戦っていける。

地上戦の基本は跳びこみ防止の遠距離立ち弱キックと遠距離立ち強パンチ、相手の下段攻撃を空振りさせられる遠距離立ち強キックの3つの技を駆使して牽制していく。

相手が牽制に焦って前転してきた時は、反応して通常投げやしゃがみ弱キックからの連続技を入れよう。

これら今までの基本戦法にプラスして、さらに弱スーパー稲妻キックを中間距離で出すというのもアリだ。適度に置いておくと相手の牽制攻撃やジャンプの昇りをつぶしてくれることが多い。しかし、読まれて前転されると手痛い反撃を受けてしまう場合もあるので多用は禁物といえる。

とにかく効果的な対空技のない紅丸は相手を跳ばせないように戦っていくのが基本となる。

地上戦で効果的なダメージを与えるために、紅丸はゲージを多用していきたい。その場合は適度な間合いを取っての空中雷靭拳や、強の真空片手駒を相手にガードさせるなどしてためていくといい。

強の真空片手駒をガードさせた場合はガードキャンセル前転が怖いので、たまに弱で出してタイミングをずらしたり、ストライカーでフォローしていく必要がある。

ゲージをためたら、しゃがみ弱キックからのMAX雷光拳やストライカーをからめての雷光拳を積極的に狙っていき、相手に大きな体力差をつけてしまおう。

跳びこむ場合は、下に判定が強い弱キック、裏まわり性能が高い強キック、タイミングをずらすことができるフライングドリルとこの3つの技をメインに使用していきたい。

しかし、紅丸のジャンプ攻撃は確かに強いが、相手が防御型ストライカーを使用してる場合、跳びこむのはかなり危険。なので体力負けしている時以外は地上にへばりついて、牽制技メインで戦っていくのが理想的といえる。

〈連続技〉

●しゃがみ弱キック×2→キャンセル強居合い蹴り（orMAX版雷光拳）

毎度おなじみの空ジャンプ、相手の前転つぶしから狙っていくべき連続技。雷光拳は前作より発生が遅くなってしまったため、MAX版しかつながらないので注意。

発生の早いストライカーを使用している場合、位置によるが居合い蹴りと同時にストライカーを呼び連続ヒットさせて、雷光拳で追撃というのも効果的。

●ジャンプ強キック→近距離立ち強キック→キャンセル強真空片手駒（→各種ストライカー→各種追撃）

積極的に裏まわりジャンプから狙っていきたい。追撃が可能なストライカーを使っている場合は、雷光拳を組みこむと、かなりの大ダメージを奪うことができるぞ。

●ストライカーセス（下りの蹴り）→雷光拳→（ストライカーセスの昇陽）→雷光拳

画面端を背にしてストライカーセスの下り蹴りだけが当たった時、雷光拳が2回は入るのでかなりお得。ダメージもかなり高い。守りの状況で狙っていけるというのも非常においしい。

●フライングドリル（空中ヒット）→MAX版雷光拳

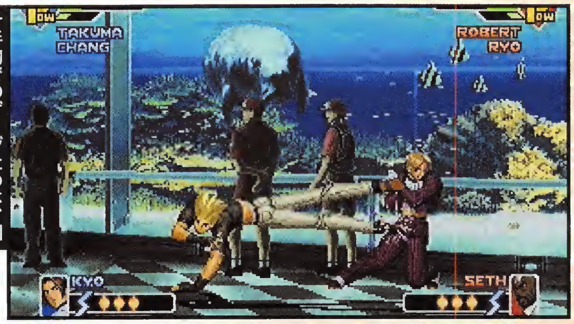
ほとんどヒットする状況はないが、一応頭に入れておきたい連続技。無理に狙っていく必要はないぞ。



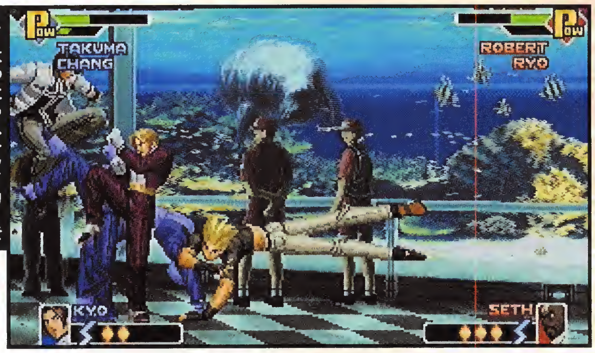
はい、跳びこみ防止の強パンチ。結構何気に痛いです



無敵はほとんどないが、置き稲妻キックはまだだ健在！



片手駒でのゲージためは、相手のゲージ状況によって使っていく



こうなったらストライカーを呼んでフォローしよう

技コマンド表

●投げ技	
キャッチアンドシュート	←or→+C
フロントスープレックス	←or→+D
ジャンピングニードロップ (ジャンプ中投げ間合いで)	↑以外+CorD
●特殊技	
ジャックナイフキック	→+B
フライングドリル	(空中)↓+D
●必殺技	
居合い蹴り	↓↘→+BorD
反動三段蹴り★ 居合い蹴り中	↑↓BorD
真空片手駒★	↓↙←+AorC
雷靭拳（地／空）★	↓↘→+AorC
スーパー稲妻キック	→↓↘BorD
●超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
幻影ハリケーン	↓↙←↓↙←+BorD
●MAX超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
エレクトリッガー／アナザー紅丸	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	△☆	△☆	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
フライングドリル	×			
ジャックナイフキック	○			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆＝特殊技のみスーパーキャンセル可



矢吹真吾

攻略／ILPーケンちゃん

このグローブの日輪の輝きを恐れぬならかかってこい!!

地上戦でまず使っていきたいのが遠距離立ち弱キック。リーチが長く発生もそこそこ速いので中間距離の牽制で重宝する。それとともに**荒咬みの先端を当てるように牽制するのも効果的だ**。判定が強く、相手の攻撃をつぶしてくれることが多い。そして相手の跳びこみに対してのしゃがみ強パンチ。この3つを機軸として地上戦を戦っていきたい。さらに、まれに垂直小ジャンプ強キックやジャンプふっとばし攻撃、しゃがみ強キックを出して、相手の攻めを未然に防ぐことも重要だ。

遠距離からの真吾キックもたまに出していこう。密着でガードされてしまうと手痛い反撃を受けてしまうが、先端をガードされるぐらいならまったく問題はない。奇襲や一応の跳びこみ防止、接近手段に使っていけるのが魅力的だ。

こちらが跳びこむ場合には弱キックをメインに使っていく。反応されやすい遠距離から跳びこむのではなく、密着〜近距離から小、中ジャンプで跳びこんでいくべきだ。下方向に判定が強く、裏まわり性能も高いので非常に使える。ヒット時に近距離立ち強パンチにつなげていきたいので、打点は低めに心掛けよう。

相手の起き上がりを攻める場合は、打撃技を重ねるか、錵研ぎでのガード不能攻撃との2択を迫っていきたい。打撃技を重ねる場合は、近距離立ち弱キックを重ねて、キャンセル錵研ぎまで仕込んでおこう。ヒットした場合は大ジャンプ強パンチで追撃し、また起き上がりを攻めていくべし。たまに相手の前転やリバーサルの必殺技を待って、スキに反撃していくのも必要になってくる。起き攻めループで一気にKOするのが理想といえるぞ。

〈連続技〉

●しゃがみ弱キック×2→キャンセル百拾四式・荒咬み 未完成

地上戦での基本連続技。あまりに近い距離で荒咬みを当ててしまうと反撃を受ける場合があるので、しゃがみ弱キックの数を増やして距離を離してから出していこう。発生の速いストライカーを使用している場合は、荒咬みと同時に呼んでさらなる追撃を加えていこう。

●しゃがみ弱キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル外式・轟斧 カッコだけ→キャンセル百拾五式・毒咬み 未完成（or駆け鳳燐→百壱式・朧車 未完成）

しゃがみ弱キックから近距離立ち強パンチへの目押しが少し難しい連続技。そこさえこなせばあとは簡単。安定した連続技として重宝する。駆け鳳燐がらみの連続技は、相手が画面端にいる時だけ成立する。画面中央の場合はかなり難しいが、近距離立ち強パンチにそのままキャンセルをかけて駆け鳳燐を出そう。

●（相手画面端）真吾謹製オレ式・錵研ぎ→百壱式・朧車 未完成→ストライカー紅丸→駆け鳳燐→百壱式・朧車 未完成

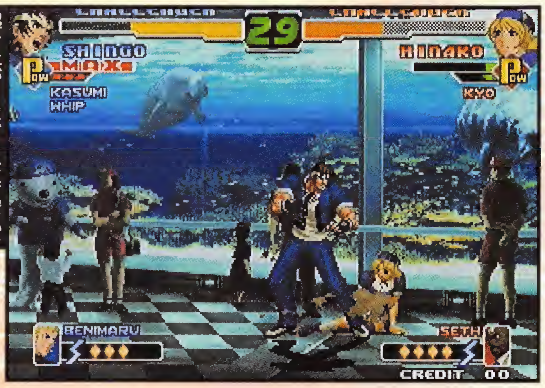
朧車を強にしてしまうと、付加攻撃がランダムで出てしまうので紅丸を呼ぶタイミングが難しくなってしまう。安定するなら朧車は弱で出そう。ちなみにストライカー紅丸は、上記の近距離立ち強パンチ始動の連続技からも組みこめる。さらにカウンターモード時は、連続技の始動を「近距離立ち弱キック→スーパーキャンセル錵研ぎ→スーパーキャンセル駆け鳳燐」することによって、強力連続技に発展させられる。

●ストライカーセス（下り蹴り）→ふっとばし攻撃→キャンセル強真吾キック→ストライカーセス（昇陽）→強百壱式・朧車 未完成

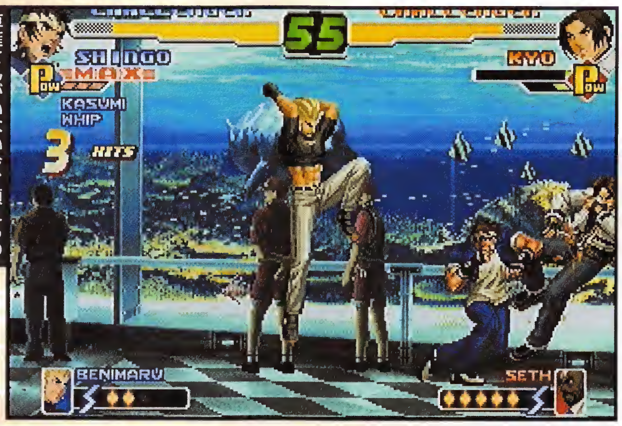
実用的なストライカーセスからの最大ダメージ連続技。強真吾キックのあとは、相手と位置が入れ替わってしまうので注意しておこう。



荒咬みも先端を当てるように出していければかなり強い



起き上がりにガードで安心、という選択肢を消してあげよう



草薙さんがいない今、頼れるのは紅丸さんしかいませんよ〜！

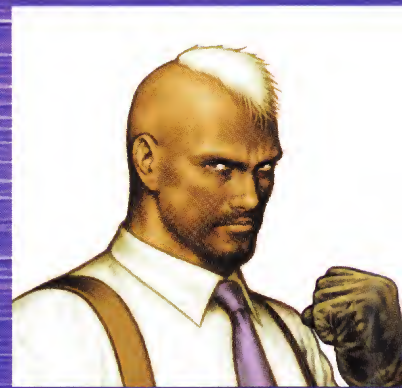
技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	←or→＋C
一刹背負い投げ　不完全	←or→＋D
●特殊技	
外式・轟斧　カッコだけ	→＋B
●必殺技	
百拾四式・荒咬み　未完成	↓↘→＋A
百拾五式・毒咬み　未完成	↓↘→＋C
弐百拾弐式・琴月　未完成★	→↘↓↙←＋BorD
百式・鬼焼き　未完成★	→↓↘＋AorC
真吾キック	←↙↓↘→＋BorD
百壱式・朧車　未完成	←↓↙＋BorD
真吾謹製　オレ式・錵研ぎ	（近距離）→↓↘＋BorD
●超必殺技	
バーニングＳＨＩＮＧＯ	↓↙←↙↓↘→＋AorC
外式・駈け鳳燐	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
バーニングＳＨＩＮＧＯ	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
やっちゃって下さい！／コスプレイヤー京子	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	◎			
空中ふっとばし攻撃	×			
轟斧かっこだけ	○			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



セス

攻略／ヒデ本条

空中戦の得意な派遣社員!! そう趣味は盗聴だ!!

中間距離ではリーチの長いしゃがみ強パンチ、垂直ジャンプ強キック、空中ふっとばし攻撃、判定が強く、連打のきくしゃがみ弱パンチをメインに相手を牽制しながらスライディングキックで足元を攻め立てよう。たまにローリングソバットを使って中段攻撃を意識させることも忘れてはならない。垂直ジャンプからの闇月も時おりに使うと効果大。

跳びこみから攻める場合は、リーチの長いジャンプ強キック、空対空に強いジャンプ強パンチ、裏まわりを狙いやすいジャンプ弱キックを状況に応じて使い分けよう。ジャンプ攻撃を出さずに、投げ抜け不可のC投げを狙うというのも悪くないぞ。

接近戦に持ちこんだらしゃがみ弱パンチで相手を固め、次のような選択肢に連携させよう。①ダッシュして再びしゃがみ弱パンチ②跳びこんで裏まわりを狙う③バックジャンプから闇月。

①はしゃがみ弱パンチを2回ぐらい出して、ヒットしていたらそのまま連続技、ガードされている場合は跳びこみやダッシュに連携させる。

②は相手との距離が離れていれば大ジャンプ、近ければ中ジャンプで裏まわりを狙う。裏まわりと見せかけて正面から落月というのもたまに使うと効果的だ。

③はあくまで奇襲。たまに使う程度でよいだろう。

対空は当て身技の胴崩し。ジャンプ攻撃を出してこなかった場合はスキだらけだが、当て身に成功した時の見返りが大きいので狙って損はしない。守備型のストライカーを選んでいる場合は技のスキをフォローできるしね。あからさまに胴崩しを警戒しているようなら遠距離立ち強パンチなどで迎撃しよう。

前転はしゃがみ弱パンチからの連続技や投げで対処していこう。

〈連続技〉

●しゃがみ弱パンチ×2→キャンセルスライディングキック→キャンセル弓月or入り身　灘月

弱攻撃からの主力連続技。弓月からは、社、マチュア&バイス、アナザーKなどのストライカーを選んでいれば追撃可能。入り身　灘月ヒット後の追撃はタックルがおすすめ。ダウン回避不能にして起き上がりを攻めることができるからだ。

●胴崩し→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル前揚げ蹴り→キャンセルタックル→キャンセル弓月or入り身　灘月

胴崩し成立後、素早くダッシュして近距離立ち強パンチをいれるのがコツ。これが難しい場合は、少し歩いて近距離立ち強パンチ（2段目）キャンセル弓月or入り身　灘月で妥協しても充分なダメージはとれるぞ。



長い強パン!! 適度に振り回そう



きっちり対処されるまではしつこいぐらい多用しよう



裏まわりを狙うと見せかけて…



手前に急降下!! とどめだ～

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
肘当てからの波動打ち	←or→＋C
巴投げ	←or→＋D
●特殊技	
前揚げ蹴り	→＋B
タックル	→＋A
ローリングソバット	←＋A
スライディングキック	↘＋B
●必殺技	
降月（KOH−GETSU）	(空中)↓↘→＋A
スライディングキック 降月中	↘＋B
落月（RAKU−GETSU）	(空中)↓↘→＋B
闇月（AN−GETSU）	(空中)↓↘→＋C
泳月（EI−GETSU）	(空中)↓↘→＋D
昇陽（SHO−YOH）★	↓↘→＋AorC
胴崩し（DOH−KUZUSHI）	←↙↓↘→＋B
脚取り（ASHI−TORI）	←↙↓↘→＋D
弓月（KYU−GETSU）	→↘↓↙←＋BorD
●超必殺技	
胴取り七悶殺 (DOH−TORI−SHICHIMONSATSU)	↓↘→↘↓↙←＋AorC
双掌昇陽（"MOROTE"−SHO−YOH）	↓↘→↓↘→＋AorC
入り身 灘月（IRIMI−NADAZUKI）	↓↘→↘↓↙←＋BorD
●MAX超必殺技	
胴取り七悶殺 (DOH−TORI−SHICHIMONSATSU)	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ファイナルエージェント／大門五郎	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	○	×	○	×
斜め／垂直小ジャンプ	○	×	○	×
ふっとばし攻撃	◎			
空中ふっとばし攻撃	○			
タックル	○			
前揚げ蹴り	×			
スライディングキック	△			
ローリングソバット	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



麟

攻略／飲み頃KING

インチキ大好き飛賊の兄さん 魔法の小足で日本晴れ

まずは遠～中間距離。ここでは牽制として羅殺を使っていく。追加入力はせず、あくまで羅殺のみを出していくようにしよう。時おり、跳びこみ防止のために遠距離立ち強キックを出していくといいだろう。

また、強翳を置いておくというのも相手の動きを止める上で重要。出始めの硬直中に跳びこまれてしまうとかなりねこまっぷたつなので、あまり出しすぎないように気をつけるようにしよう。

これらの技で牽制しつつ、ダッシュからのしゃがみ弱キックや、跳びこみを狙っていく。また、飛毛脚で相手を揺さぶっていくのもいいだろう。

しゃがみ弱キックについてだが、キャンセルこそかからないが、発生が早い上に戻りも早く、しゃがみ強パンチへの目押しも楽にできるという優れものの技。というかなり使えるこれをガード不能にさせてしまう方法がある。やり方はいたって簡単、**相手の攻撃をガードorくらえばそれで準備完了。これだけでしゃがみ弱キックがガード不能になってしまう。**これは投げられた場合も同様の効果を発揮する（超必殺技の投げも含む）。ただし、この効果は、1回当てただけで終了。ほかの技を当ててしまっても同様となるのだ。

ただし、空振りした場合は効果が切れないことを覚えておこう。再び相手の攻撃を喰らえば、ガード不能にできてしまう。当然相手も警戒してくるはずなので、無理に狙おうとはせず、牽制で相手の動きを押さえつつ、素早く近づいて出していくようにしよう。

しゃがみ弱キックを当てたあとの選択肢は次の通り。

①しゃがみ弱パンチor強パンチへと目押しでつなぐ。ここからキャンセル弱羅殺→那義としていこう。ヒットした場合は波頚まで出していこう。しゃがみ強パンチの2段目キャンセル毒蛾といった連続技もある。

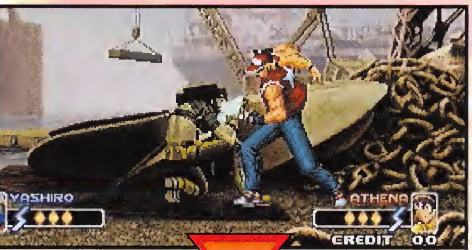
②少し前進してしゃがみ弱キック。この技でしつこくきざんでいくというのも、かなり有効な戦法。ヒットしたなら、目押しでしゃがみ弱パンチにつないでいき、連続技を狙おう。

③垂直小ジャンプ強パンチ。これは中段狙い。出が早いので、相手に反応されにくいのがかなり優秀。着地後はさらにしゃがみ弱キックで押さえこんでいくといいだろう。

対空は、しゃがみ強パンチが強い。ほとんどの跳びこみをこれで返せてしまう。また、地上技もつぶすことができてしまうほどの判定の強さをもっているので、地上戦においても適度に出していくといいだろう。

飛毛脚についてだが、これで相手の裏に回りこんだ時にストライカーを呼べば、その攻撃をガード不能にできてしまう。なるべく出の早いストライカー（セスなど）を使っていくといいだろう。

ゲージが3本たまったならば、アーマーモードを使うのがおすすめ。しゃがみ弱キックをガード不能状態にしてから発動させると、かなりいやらしい。



まずは相手の攻撃をガードorくらってみよう



その瞬間に、魔法の小足にちぇいんじ。ガードできねっす



とにかくするどいジャンプ強パンチ。金くれ光線照射中ですな



対空になるしゃがみ強パンチ。判定のかたまりのような技っす

技コマンド表

●投げ技	
握斬	←or→＋C
握斬鬼	←or→＋D
●特殊技	
弁髪拳	→＋A
飛義八極拳・打開★	↘＋C
●必殺技	
飛天脚	→↘↓↙←＋BorD
翳（かすみ）★	↓↙←＋AorC
鉄斬舞　羅殺	↓↘→＋AorC
鉄斬舞　那義 鉄斬舞　羅殺中	→↘↓↙←＋AorC
鉄斬舞　波頚★ 鉄斬舞　羅殺中	→＋AorC
飛毛脚	←↙↓↘→＋BorD
無影紅砂手	→↓↘＋AorC
●超必殺技	
飛賊奥義　乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→＋AorC
飛賊奥義　影向（ようごう）	←↙↓↘→←↙↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
飛賊奥義　毒手功	↓↓↓＋AC
飛賊奥義　乱舞・毒蛾	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
飛雷脚／如月影二	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	×	◎／◎	×
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎／◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
弁髪拳	△			
飛義八極拳・打開	×			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



テリー・ボガード

攻略／L.L.terra

パワーダンクから一気に相手の体力を奪え!

今年のテリーは必殺技の数が減ってしまい、攻めるための選択肢が多くないので、牽制技をばらまきつつ相手が攻めてきたら対空技で落とす、という守り中心の戦いが基本。

牽制技は遠距離立ち弱キックを中心に使っていくべし。先端が当たる距離をキープしながら牽制し、それを嫌がって相手が飛びこんでくるようならパワーダンクで迎撃する。前転してくるようなら通常投げか、終わり際のスキに近距離立ち強パンチから連続技を決めたいところだ。パワーダンクは無敵時間の長い強を使い、引きつけて出すようにしよう。

また、**こちらの牽制技に足払いを合わせてくる相手にも強パワーダンクが有効。**前方に攻撃判定が広いので、間合いが離れていても確実にヒットさせることができるのだ。

弱バーンナックルでの奇襲は相変わらず有効。単発で出す場合、相手と近い距離でガードされるとスキに反撃されやすいので、遠距離立ち弱キックがぎりぎり当たる距離で出していくのが安全だ。

フェイントとしてライジングアッパーを空振りキャンセルして出すのも面白い。飛びこまれてもライジングアッパーがジャンプ防止技になってくれることが多い。

こちらから攻める場合、飛びこみは横方向へ攻撃判定が強いジャンプ弱キックや、地上技につなぎやすいジャンプ強キックを使っていくのが基本。**ジャンプ弱キック**は対空を兼ねて接近手段になる。ジャンプ強キックは攻撃判定が小さいので空振りしやすい。相手の起き上がりに飛びこむ場合に出すのが吉。

空ジャンプから下段技のしゃがみ弱キック始動の連続技を狙ってみるのも有効だぞ。

ストライカーを使った戦法を紹介。

ダウン回避できないパワーダンクをヒットさせたあとに、地上食らいを作れるストライカーを相手のダウン中にヒットさせるというもの。パワーダンクはしゃがみ弱キックからの連続技や、対空技or反撃技など狙えるチャンスはかなり多い。ストライカーをヒットさせたあとは近距離立ち強パンチ→キャンセルパワーダンクのあと、もう一度ストライカーを呼んで大ダメージを与えていこう。

次に、連続技を紹介しよう。

●しゃがみ弱パンチ→しゃがみ弱キック→キャンセルライジングアッパー→キャンセルパワーゲイザー

しゃがみ弱パンチを省略すれば、包などの食らい判定の小さいキャラにも全段ヒットする。

●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセルパワーダンクorハイアングルゲイザー

下段始動の連続技。パワーダンクを使う場合は、ヒットしたあとストライカーでさらに追撃しよう。

●しゃがみ弱キック→キャンセル弱クラックシュート→トラップラッシュ→パワーゲイザー→パワーゲイザー

しゃがみ弱キックは相手と密着してヒットさせよう。弱クラックシュートは食らい判定の小さいキャラにはヒットしないので注意。



100万km前方まで攻撃範囲が伸びてます



昇りで出せばまず負けることはない



だ〜んく！ このあとは…ぐへへ



ST大先生ジョー様登場だ! サンドバックに〜♪



そしてさらに追撃してしまう。とっ、とんでもねえ!

技コマンド表

●投げ技	
グラスピングアッパー	←or→+C
バスタースルー	←or→+D
●特殊技	
ライジングアッパー	↘+C
ハンマーパンチ	→+A
●必殺技	
パワーウェイブ★	↓↘→+A
ラウンドウェイブ★	↓↘→+C
バーンナックル	↓↙←+AorC
パワーダンク	→↓↘+BorD
ライジングタックル★	↓ため↑+AorC
クラックシュート	↓↙←+BorD
●超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC
ハイアングルゲイザー	↓↘→↓↘→+BorD
●MAX超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ダンクゲイザー／ギース・ハワード	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	◎			
空中ふっとばし攻撃	×			
ハンマーパンチ	△			
ライジングアッパー	○／○☆			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆＝超必殺技キャンセルで多段ヒットに変化

対人戦攻略



アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

狙いは撃壁背水掌!! 追い打ちもしっかり決めろ!!

普段は中間距離の間合いを保ち、遠距離立ち強パンチor弱キック、飛翔拳（空振りキャンセルを使うのも有効）、垂直ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃などで牽制していくといい。跳びこみの多い相手に対しては、昇龍弾（ストライカー・セスなどでも可）で迎撃し、前転してくるようなら、しゃがみ強パンチからの連続技や撃壁背水掌を狙っていくといいだろう。

攻めこんでいく際は、間合いによって各種ジャンプを使い分けたり、ダッシュを使っていこう（弱斬影拳での移動もあり）。ジャンプ攻撃は連続技狙いに使う強キックと、空中ふっ飛ばし攻撃の2つを使っていくといいだろう。もちろん技を何も出さずに着地して、下段開始の連続技を狙ったり、相手側のストライカー（以下：ST）にもよるが、ガードキャンセルふっ飛ばし攻撃→STといった強力な連続技の対策として撃壁背水掌や通常投げ（C）を決めにいくのも重要だ（投げの場合は投げ外し→STが結局怖いんだけどね…）。

接近したあとの選択肢は、①しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ②近距離立ち強パンチorしゃがみ強パンチ③前方ジャンプなど。

①は、ヒットしていれば連続技を決め、ガードされていたら、再びジャンプやダッシュで攻め直そう。ダッシュから撃壁背水掌を狙ってみるのもよし。

②は、主にジャンプ攻撃後の選択肢。ジャンプ攻撃がヒットしていたらそのまま連続技を狙っていき、ガードされている場合は、飛翔拳や遅めキャンセル上顎（中段になる）を出していくといい。しかし、ガードキャンセル前転も警戒しなければならないので、通常技の時点で止めることも忘れないようにしよう。

③は、相手を飛び越えてから幻影不知火を出して裏まわりを狙うのだが、選んでいるSTがジョーや社といった発生の早いモノならジャンプ強キック（昇り）も強力。ヒットしていれば、STも連続ヒットする上、後ろからダッシュで押せばダウンすることもないので、近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル撃壁背水掌を決めることができるぞ…といっても、座高の低いキャラに対しては、ジャンプ強キックが中段として機能しないので相手キャラに注意しよう。

〈連続技〉

●しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→キャンセル上げ面（1段目）→キャンセル弱斬影拳→疾風横拳

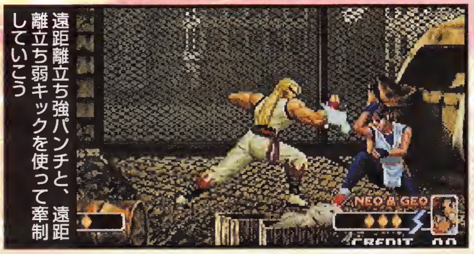
下段開始の基本連続技。

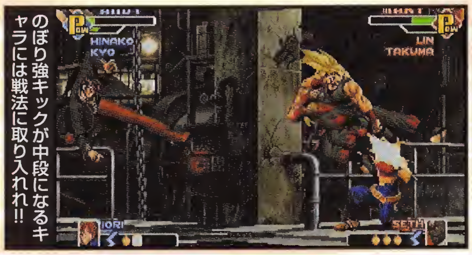
●ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ（1段目）orしゃがみ強パンチ→キャンセル各種必殺技

斬影拳、飛翔拳、撃壁背水掌、斬影流星拳などがつながるのだが、撃壁背水掌以外なら近距離立ち強パンチの2段目からでもつないでいくことができる。

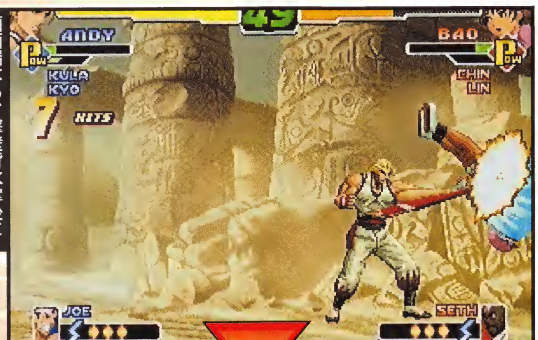
●撃壁背水掌→各種追い打ち

基本になるのはやはりダッシュで近寄ってから上げ面（2段）→大ジャンプ強攻撃やMAX版の超裂破弾だろう。画面端なら①強超裂破弾②上げ面→上げ面（2段目のみ）→大ジャンプ弱キック③飛翔拳→弱昇龍弾→STジョー→しゃがみ強パンチ→キャンセル撃壁背水掌…、など。

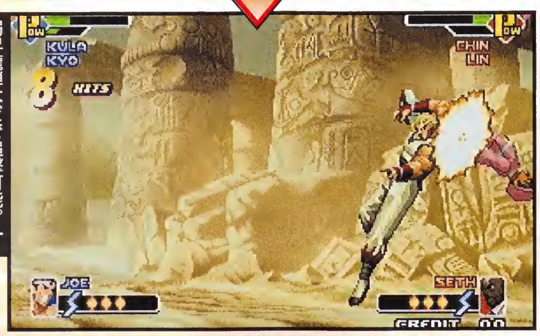

遠距離立ち強パンチと、遠距離立ち弱キックを使って牽制していこう



のぼり強キックが中段になるキャラには戦法に取り入れれ!!



画面端なら、撃壁背水掌後に飛翔拳が入り…



弱昇龍弾などで追撃可能。一応今年の新ネタっす（泣）

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
剛臨・改	←or→＋C
抱え込み投げ	←or→＋D
●特殊技	
上顎	→＋B
上げ面	↘＋A
●必殺技	
斬影拳★	↙→＋AorC
疾風横拳★ 斬影拳中	↓↘→＋AorC
飛翔拳★	↓↙←＋A
激・飛翔拳★	↓↙←＋C
昇龍弾	→↓↘＋AorC
空破弾	←↙↓↘→＋BorD
撃壁背水掌	（近距離）←↙↓↘→＋AorC
幻影不知火	（空中）↓↘→＋BorD
幻影不知火・上顎 幻影不知火中	BorD
幻影不知火・下顎★ 幻影不知火中	AorC
●超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙→＋BorD
斬影流星拳	↓↙←↙↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
超裂破弾	↓↙←↙→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
疾風斬影拳／ビリー・カーン	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	○／◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	○	×	○	×
斜め／垂直小ジャンプ	○	×	○	×
ふっとばし攻撃	◎			
空中ふっとばし攻撃	×			
上げ面	○／×			
上顎	△			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

対人戦攻略



ジョー・ヒガシ

攻略／DSP−たろりん

お祭り男も年々地道に!? 牽制と対空で地道にいこう

ジョーが得意とする間合いは中間距離。お互いの技が届くか届かないかぐらいの距離をキープし、遠距離立ち強パンチ、遠距離立ち強キック、垂直ジャンプふっとばし攻撃、スライディングなどで相手を牽制していく。

ジャンプから攻めてくることが多い相手には、遠距離立ち強パンチや弱黄金のカカト、垂直ジャンプふっとばし攻撃を多めに使う。地上で牽制する相手には、遠距離立ち強キックとスライディングを使おう。スライディングは下段判定に加え、スキも小さいので多用したくなるが、姿勢はぜんぜん低くなっていないため、相手の牽制技に負けることも多々ある。なるべく、相手が牽制技を空振りしたところに合わせるように出していこう。ちなみに、スライディングのあとは、遠距離立ち強パンチ（跳ぼうとした相手に当たる）、前転（暴れる相手に有効）、様子見といった選択肢が有効だ。

弱ハリケーンアッパーも、たまに使う分には、ジャンプ防止を兼ねた牽制として機能する。前転でかわされたり、通常ジャンプで跳びこえられてしまったら、ストライカーを呼び出して迎撃する。ただし、ジョーはストライカーからの追撃能力に乏しいので、この戦法はストライクボム1つに対するダメージ効率が悪すぎる。あくまでたまに使う程度に抑えておくように。

牽制技で相手を萎縮させたら、ダッシュやジャンプで接近して攻めこんでみるのも悪くない。ただ、ジョーのジャンプは軌道がゆるやかで、ジャンプ攻撃の性能もいいとはいえないため、遠くから連続技狙いで跳びこんでも迎撃されやすい。接近目的でのジャンプでは、連続技はあきらめ、高めの打点でジャンプ弱キックを出してしまおう。

接近戦での狙いだが、ジョーはガードを崩す手段が少ないため、C投げや、空ジャンプからのしゃがみ弱キックなどに頼らざるを得ない。もちろん、裏の選択として、低打点のジャンプ攻撃も混ぜていこう。ジャンプ攻撃のあとは、近距離立ち強パンチ→キャンセルローキックまで決め打ち。ヒットしていたら連続技につなぎ、ガードされていたら弱黄金のカカトを出していこう。黄金のカカトをガードされたあとはやや不利な状況なので、後転や後ろジャンプで間合いを離すとよい。相手があまり反撃をしてこないなら、しゃがみ弱パンチに連係し、接近戦を続行してもいいだろう。

連続技は、①近距離立ち強パンチ→キャンセルローキック→キャンセル強スラッシュキック or 爆裂ハリケーンタイガーカカト、②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル爆裂拳 or 爆裂ハリケーンタイガーカカトの2つを覚えておこう。

最後にストライカーについて。攻めに使う方法は、多段ヒットするタイプのストライカーをガードさせつつ、しゃがみ弱キックと昇り垂直ジャンプ強キックでガードをくずすものが挙げられる。

守りに使う場合は、普通に呼び出して対空や割りこみに使うほか、ハリケーンアッパーやタイガーキックのスキのフォローに使っていける。ストライカーで浮かせたあとの追撃は、一部の例外（ST香澄など）をのぞき、普通はタイガーキックぐらいしか入らない。ただし、早めに技を出しておき、ストライカーの攻撃と同時に当たるようにすれば、スクリューアッパーなどを当てることも可能だ。



判定はもう一つだが、中間距離で振る技としては便利だぞ



そのあとは遠距離立ち強Pが有効。相手が跳ぶと当たるのだ



スクリューを当てるにはSTの攻撃と同時に当たるようにしよう

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ひざ地獄	←or→＋C
レッグスルー	←or→＋D
●特殊技	
ローキック	→＋B
スライディング	↘＋B
●必殺技	
ハリケーンアッパー★	←↙↓↘→＋AorC
スラッシュキック	←↙↓↘→＋BorD
タイガーキック★	→↓↘＋BorD
黄金のカカト	↓↙←＋BorD
爆裂拳	AorC連打
爆裂フィニッシュ★ 爆裂拳中	↓↘→＋AorC
●超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋AorC
史上最強のローキック	↓↘→↓↘→＋BorD
爆裂ハリケーンタイガーカカト	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
オラオラ爆裂拳／ダック・キング	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	×	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
ローキック	○			
スライディング	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可=◎／必殺技でのみキャンセル可=○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可=△／キャンセル不可=×

対人戦攻略



ブルー・マリー

攻略／DSP－たろりん

STからめて体力泥棒 攻めも守りも超一流!!



小技でちくちく、相変わらず強い。STにもつながっちゃう

まずは中間距離での立ちまわりから。しゃがみ弱キックや遠距離立ち弱キック、垂直ジャンプ攻撃などで牽制しながら、弱ストレートスライサー（先端を当てるようにする）で奇襲したり、中ジャンプで跳びこむのが基本。

対空技にはクライミングアローか強M・ダイナマイトスウィングを使う。

相手が飛び道具で牽制してくる場合は、リアルカウンターの無敵時間で回避するとよい。ゲージもたまるぞ。

ジャンプ攻撃を見ていくと、連続技狙いの跳びこみには弱パンチか強キックが適任。空中戦などを考慮して判定の強い技を出したい場合は、斜めジャンプor垂直小ジャンプ強パンチがよい（判定、攻撃持続時間がすぐれている）。昇りジャンプ強キックの中段攻撃もお忘れなく。

次に接近戦。近距離立ち強パンチは、1段目にしかキャンセルがかからないため、連続技を狙うには決め打ちでキャンセルハンマーアーチを出さなくてはならない。

しかしながら、この2段は連続ガードにならないため、ガードされていた場合に無敵技やストライカーで割りこまれる可能性がある。跳びこみから立ち強パンチにつなぐ場合は、ジャンプ攻撃のヒット確認をして、ハンマーアーチを出すかどうかを判断しよう（立ち強パンチで止めても反撃される可能性はあるが）。

代わりに近距離立ち強キック（2段目キャンセル可＋スキも小さい）を使う手もあるが、発生が遅くて、跳びこみからつながらないのが難点。地上でのかためには使えなくもない。

ほかに接近戦で狙うものには、①リアルカウンター～投げ②昇り後ろジャンプ強キック③しゃがみ弱キックからの連続技、などがある。

連続技は、●近距離立ち強パンチ→キャンセルハンマーアーチ→キャンセル各種必殺技、●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル弱バーチカルアローorM・ダイナマイトスウィングの2つを覚えておけばOK。

次に、ストライカーの活用法を述べていこう。相性がいいものはSTセス、ST香澄など。追撃はM・スプラッシュローズがベスト。

守りに使う例としては、攻めこまれた時に呼び出して割りこんだり、スキの大きな技を出してしまった時（ストレートスライサーを近距離でガードされた時など）のフォローなどがある。

連続技に組みこむ場合は、しゃがみ弱キック×2、バックドロップ・リアル、ストレートスライサー～クラブクラッチ、対空のクライミングアロー（ストライカーが空中でヒットする）、生出しのハンマーアーチ（中段）、昇りジャンプ強キックなどから狙える。STジョーを使うものでは、●画面端でバーチカルアロー→M・スナッチャー→STジョー→ジャンプ強キック→各種連続技●ヘッドクラッシュ→STジョー→M・タイフーンなどがあるぞ。

ガード不能を狙う場合は、リアルカウンターを出すと同時にストライカーを呼ぼう。なるべく至近距離から狙わないと、ストライカーが当たりにくいので注意。



クラブクラッチ中は、相手キャラとの位置が入れ替わるので注意



タイミングよくSTを呼べば、ちゃんと後ろから出てきてくれるぞ

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ビクトル投げ	←or→＋C
ヘッドスロー	←or→＋D
●特殊技	
ハンマーアーチ★	←or→＋A
ダブルローリング	←or→＋B
クライミングアロー	↘＋B
●必殺技	
スピンフォール	↓↘→＋AorC
M・スパイダー スピンフォール中	↓↘→＋AorC
ストレートスライサー★	←ため→＋BorD
クラブクラッチ ストレートスライサー中	↓↘→＋BorD
バーチカルアロー★	→↓↘＋BorD
M・スナッチャー バーチカルアロー中	→↓↘＋BorD
M・リバースフェイスロック	↓↙←＋B
M・ヘッドバスター	↓↙←＋D
リアルカウンター	↓↙←＋AorC
バックドロップ・リアル リアルカウンター中	←↙↓↘→＋AorC
ヘッドクラッシュ リアルカウンター中	←↙↓↘→＋BorD
●超必殺技	
M・タイフーン（近距離）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋BorD
M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→＋BorD
M・スプラッシュローズ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
M・ダイナマイトスウィング	↓↘→↓↘→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ラピッドスパイダー／山崎竜二	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／×	×／◎
遠距離立ち	×	×	×／×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
ハンマーアーチ	△☆			
クライミングアロー	○			
ダブルローリング	×／○			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆＝スーパーキャンセル可

対人戦攻略



リョウ・サカザキ

攻略／ヒデ本条

強力な地上技と鋭い跳びこみで相手を翻弄すべし!!

前作の主力技、かわし攻撃がなくなってしまったが、その分、虎砲疾風拳が大幅にパワーアップしている。このほかに大きな変更点はないので、前作と同じような戦法をとって問題ないだろう。

中間距離では、ふっとばし攻撃→空振りキャンセル弱虎煌拳を中心に、単発での**弱虎煌拳**、猛虎　雷神刹、虎砲疾風拳の先端を当てるようにして相手を牽制していこう。この時、**跳びこみを多用してくるようであれば強虎砲**やしゃがみ強パンチでしっかり迎撃し、前転を多用するようなら終わり際のスキに弱攻撃からの連続技（しゃがみ弱パンチ×2→遠距離立ち弱パンチ→キャンセル弱飛燕疾風脚）やC投げを決めて対処していこう。

猛虎　雷神刹の終わりぎわやC投げが決まった場合、相手はダウン回避不能なので大ジャンプ強キックなどで起き上がりを攻めよう。

こちらから攻めこんでいく場合は各種ジャンプとダッシュを使っていこう。ジャンプからは地上技につなぎやすい小、中ジャンプ強パンチか大ジャンプ強キックを使うといい。ジャンプ攻撃を出さずにしゃがみ弱キックからの連続技や投げを狙うという選択肢も悪くないぞ。

しゃがみ弱キックからの連続技を狙う場合はしゃがみ弱パンチまでにヒット確認し、ヒット時はそのまま連続技、ガードされている場合は小ジャンプやダッシュ、少し歩いて氷柱割りなどに連携させていこう。

〈連続技〉

●しゃがみ弱キック→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱龍虎乱舞

下段技始動の高威力な連続技。ゲージがない場合は虎煌拳で安定させよう。

●しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→強飛燕疾風脚→アナザーK'→各種追い討ち

ストライカーをからめた連続技。アナザー庵、マチュア＆バイスでも同じようなことができる。ゲージを消費しないで相手の体力の半分近くを奪うことができるぞ。

●弱虎砲疾風拳→各種必殺技

安定するなら強虎煌拳。ゲージがある場合、弱龍虎乱舞を狙ってもいいが、キャラによっては入らないので注意。虎砲疾風拳ヒット時は強制的に立ち食らいモーションになるので強飛燕疾風脚からアナザーK'などにつなぐのも面白い。

画面端付近ならダッシュしてしゃがみ強パンチからの連続技を決めることもできるぞ。強虎砲疾風拳を使った場合は技の硬直が長いので虎煌拳で妥協しよう。

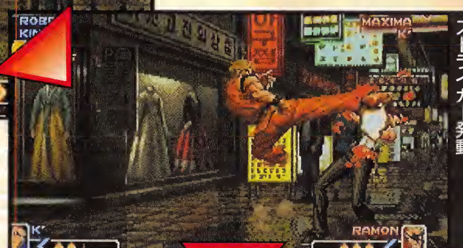
●各種ジャンプ攻撃→しゃがみ強パンチ→各種必殺技

ジャンプ攻撃から入る基本連続技。虎煌拳、飛燕疾風脚弱龍虎乱舞、弱覇王翔吼拳などが入る。しゃがみ強パンチの発生が早いため、ジャンプ攻撃の打点が多少高くても連続技になる所がオイシイ。


牽制技は先端を当てるようにだすべし!!　だすべし!!


反応できれば対空技はこれで決まり


ここまでにヒット確認して飛燕疾風脚発射!!


2段目がヒットするあたりでストライカー発動


空中にいる相手に見事にヒット!!　追撃しましょ

技コマンド表

●投げ技	
谷落とし	←or→＋C
巴投げ	←or→＋D
●特殊技	
氷柱割り	→＋A
上段受け	→＋B
下段受け★	↓＋B
●必殺技	
虎煌拳★	↓↘→＋AorC
虎砲★	→↓↘＋AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋BorD
暫烈拳	→←→＋AorC
猛虎　雷神刹	↓↘→＋BorD
虎砲疾風拳★	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
天地覇煌拳	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AC
龍虎乱舞	↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
空中虎煌拳／楓	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	◎			
空中ふっとばし攻撃	×			
氷柱割り	×			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

対人戦攻略



ロバート・ガルシア

攻略／ヒデ本条

今年も狙うは勾龍降脚蹴り!! ボリボリショイヤーッ!!

通常技、必殺技、超必殺技に多少の変更があるもの基本戦法を変える必要はそれほどない。

前作同様、主力となる技は勾龍降脚蹴り。前作よりさらに硬直が短くなり近距離でヒットした場合、しゃがみ弱キックや九頭龍閃が連続ヒットするようになっている。

このほかに攻撃判定の強い遠距離立ち弱キック、リーチの長い遠距離立ち強キック、垂直大ジャンプ強キックも使い勝手がいい。

中間距離では勾龍降脚蹴りを多用しつつ接近し、しゃがみ弱キック、しゃがみ強キック、小ジャンプなどに連携させて相手のガードを揺さぶろう。今回技の硬直が少なくなった二段足刀蹴りをたまに使うのも悪くない。

しゃがみ強キックに連携させる場合は、キャンセルして龍撃拳や勾龍降脚蹴り（遅めキャンセル）を出して攻めを持続させよう。

ジャンプで攻めこむ場合は、主に下方向への判定の強い小、中ジャンプ強パンチ、ジャンプ強キック、飛燕龍神脚を使うといい。また、ジャンプ攻撃を出さずにしゃがみ弱キックからの連続技や投げ、勾龍降脚蹴りといった選択肢も頭に入れておこう。

近距離戦に持ちこんだら、①ジャンプ攻撃を当てたあと、いきなり勾龍降脚蹴り②しゃがみ弱パンチ or しゃがみ強パンチなどから、いろいろな連携に発展させよう。

①はヒットしたらそのまま九頭龍閃などにつなぎ、ガードされた場合もこちらが有利な状況なので攻めを持続できる。前転などで完全に回避されるまでは主にこの選択肢を使うといい。

②はジャンプ攻撃がヒットしていたらそのまま連続技につなげる。ガードされた場合は、遅めキャンセル勾龍降脚蹴りと二段足刀蹴りによる2択攻撃や小ジャンプなどに連携させよう。

対空技はためが完了しているなら強龍斬翔。裏まわり攻撃にさえ注意すれば負けることはほとんどない。しゃがみ強パンチも前作同様、対空技として使うことができる。

相手の前転は終わり際のスキにしゃがみ弱攻撃からの連続技や、投げを決めて対処していこう。

守備型のストライカーを選んでいる場合は、遠距離からの龍撃拳連射も強力だぞ。

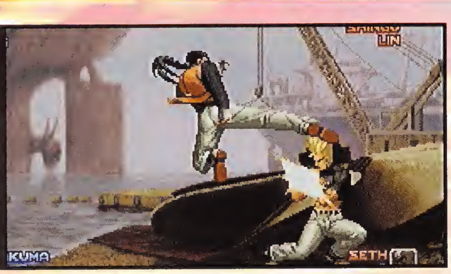
〈連続技〉

●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル龍翻蹴→キャンセル九頭龍閃

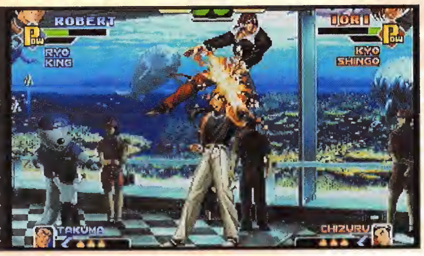
下段攻撃からの基本連続技。ゲージがない場合は、しゃがみ弱パンチから旋燕連舞脚 or 弱飛燕疾風脚につなごう。

●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル旋燕連舞脚→空中ふっとばし攻撃→アナザーKなど→各種追い討ち

追撃に使う技は、地上ふっとばし攻撃、空中ふっとばし攻撃、九頭龍閃。九頭龍閃を使った場合、相手に大ダメージを与えることのできるお手軽連続技だ。



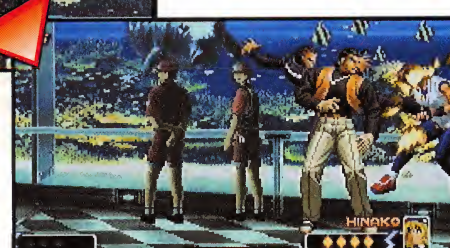
頼りになる勾龍降脚蹴り。メリメリ使おう



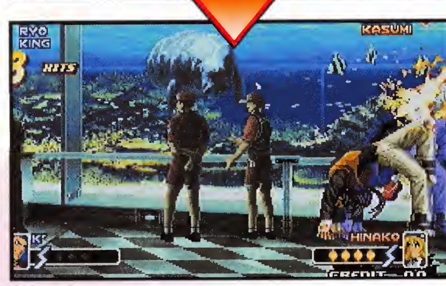
しゃがみ強パンチを対空に使う場合は早出しして使おう



ふっとばし攻撃が当たるのと同時にストライカー発動



相手が空中にいる間にストライカーがヒットし…



さらに追撃!! かなり減ります

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
龍跳脚	←or→＋C
首切り投げ	←or→＋D
●特殊技	
飛燕龍神脚	(空中)↘＋BorD
勾龍降脚蹴り	←or→＋A
龍翻蹴	←or→＋B
二段足刀蹴り	↘＋B
●必殺技	
龍撃拳★	←ため→＋AorC
飛燕疾風脚	←ため→＋BorD
旋燕連舞脚★	(近距離)↓ため↑＋AorC
龍斬翔★	↓ため↑＋BorD
●超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
九頭龍閃	↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
龍連猛襲／アナザーロバート	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	○	◎	◎	○／×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
勾龍降脚蹴り	×			
龍翻蹴	○			
二段足刀蹴り	△／×			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



タクマ・サカザキ

攻略／DSP－たろりん

これぞ極限流の虎煌拳!! 跳べるもんなら跳んでみなさい

虎煌拳による牽制と、裏まわりジャンプ強キックからの連続技がタクマの基本戦法。**虎煌拳は遠距離から出し、主にスキの小さい弱を使う。**ガードされた場合は、①また虎煌拳②跳びこみに備えて対空技を準備③少し様子を見つつ、接近する機会をうかがう、といった行動を取っていこう。相手が前転することを想定して、強飛燕疾風脚を出していく手もある。

ちなみに、飛び道具の打ち合いになった時、こちらが先に飛び道具を出した状況になれば、すぐに強覇王至高拳を打つことで相手の必殺技の硬直中に間に合うことがある。

対空技は、ゲージが3本あるならMAX龍虎乱舞。ない場合は、早めに（先読み気味に）垂直or後ろジャンプをして、空中ふっとばし攻撃かジャンプ強パンチを出す。遠距離立ち弱キックやしゃがみ強パンチも、すばやく出すことができればそこそこ有効だが、信頼性は低い。迎撃が間に合わなそうな時はガードしてしのぐのが無難といえる。攻めこまれた状態では、間合いを離す手段として後ろ通常ジャンプ弱パンチ（ジャンプ直後に出す）も使える。

様子を見ている時に相手が前転をしてきたら、スキにしゃがみ強キックか鬼車→桂馬打ちを当てる。

虎煌拳を出した時にタイミングよく跳びこまれたり、前転されたりした場合は、ストライカーを呼んで迎撃するとよい。中間距離での差し合いでは、ふっとばし攻撃やしゃがみ強キック（→キャンセル虎煌拳）を使っていこう。

次に、ジャンプ攻撃からの攻めを見ていこう。

正面からの跳びこみでは、距離によってジャンプ弱キックとジャンプ強キックを使い分けるといい。もちろん、技を出さずに着地してしゃがみ弱キックからの連続技を狙うのも有効だ。裏まわりを狙う場合は、**近めの間合いから中ジャンプで跳びこむとよい。**早めに強キックを出すのがポイントだ。

ジャンプ攻撃がガードされたら、すぐにまた小or中ジャンプで跳びこんで裏まわりを狙うか、小技でかためてからキャンセル虎煌拳につないで仕切り直す。翔乱脚も、多用しなければ有効な技だ。

〈連続技〉

弱攻撃×1～6→キャンセル鬼車→キャンセル強覇王至高拳or弱、MAX龍虎乱舞

スピードの速い近距離立ち弱パンチとしゃがみ弱キックで段数を稼ぎ、最後にしゃがみ弱パンチから鬼車へとつなぐ。ゲージがない時は、遅めキャンセル鬼車→桂馬撃ち。弱攻撃の数は、距離や相手キャラによって変える必要があるぞ。裏まわり後は3～6発、正面からだと1～4発といった感じだ。

強飛燕疾風脚→覇王至高拳（or鬼車→桂馬打ち）

鬼車でダウンさせたあとは、ダウン状態に当たるストライカーにつなぐのも可。画面端ならば桂馬打ちからストライカーにつながるぞ。

タクマと相性のいいストライカーとしては、香澄、セス、翔などが挙げられる。香澄以外は、浮かせたあとの追撃の威力からいって、連続技に組みこんでも大したダメージアップは望めない。主に虎煌拳のスキのフォローや、対空や割りこみといった防御的な用途に使うことになる。

STセスやST翔からは、龍虎乱舞が入らないため、覇王至高拳or鬼車→桂馬打ちで追撃する。STセスの場合は、セスの跳び蹴り→覇王至高拳orふっとばし攻撃→セスのアッパー→…という具合につないでいこう。ST香澄の場合は龍虎乱舞が入るぞ（1度後ろジャンプしてから出すとちょうどいい）。

連続技に組みこむなら、**翔乱脚**、ガードキャンセルふっとばし攻撃、瓦割りの3種類からつなぐのがおすすめ。



タクマといえば鉄壁の虎煌拳。跳ばれたらSTで身を守ろう



攻める時は常に裏まわりを意識しておこう。ほかの跳びこみは不要



翔乱脚→ST香澄→龍虎乱舞。けっこういい減りしてくれる

技コマンド表

●投げ技	
大外刈り	←or→＋C
一本背負い	←or→＋D
●特殊技	
鬼車	→＋A
飛車落とし	←＋A
瓦割り★	→＋B
桂馬打ち	↘＋B
●必殺技	
虎煌拳★	↓↘→＋AorC
飛燕疾風脚	↙ため→＋BorD
翔乱脚	→↘↓↙←＋BorD
猛虎　無頼岩★	↓↙←＋AorC
暫烈拳	→←→＋AorC
●超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
真・鬼神撃（近距離）	↓↘→↓↘→＋AorC
覇王至高拳	→←↙↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
超必殺・天狗至高拳／天童凱	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			
鬼車	○			
瓦割り	△☆1／○☆2			
飛車落とし	△			
桂馬打ち	△			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆1＝スーパーキャンセル可
☆2＝超必殺技キャンセルで多段ヒットに変化



キング

攻略／ヒデ本条

普段は、跳びこみ防止効果のある遠距離立ち強パンチ、遠距離立ち強キックに、スキの少ない飛び道具ベノムストライク（ふっとばし攻撃空振りキャンセルも混ぜる）を使って牽制し、相手の動きを止めていく。たまにスライディングキックを出して下段攻撃を意識させることも忘れずに。

対空技にはしゃがみ強パンチと弱トルネードキック'95を使うといい。弱トルネードキック'95は出かかりに無敵時間が存在しているが、引きつけると当たる前に着地されたり、相打ちになることが多いので早出しして使っていこう。

迎撃できそうにない時は無理をせず、前転や後転で逃げるという選択肢も入れておこう。

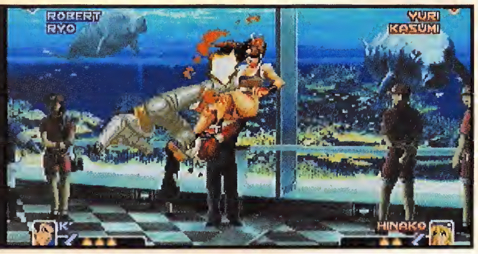
相手の前転は、投げやしゃがみ弱パンチからの連続技（しゃがみ弱パンチ→近距離立ち弱パンチ→キャンセル強トルネードキック'95など）で落ち着いて対処しよう。

こちらから攻めこむ場合は、ダッシュと各種ジャンプを使っていこう。ジャンプからは、下方向に判定の強いジャンプ強キックと空中ふっとばし攻撃を使っていこう。

ジャンプ攻撃を出さずに投げ（ミラージュダンスも含む）や下段攻撃からの連続技（しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→弱トルネードキック'95 orサイレントフラッシュ）を狙うのもかなり効果的だ。



牽制技は先端を当てるように使おう



トルネードキックは引きつけず早出しにして使おう

通常技、必殺技、超必殺技どれも強力!! スキはなし!!

しゃがみ弱キックからの連続技を狙っていく場合は、しゃがみ弱パンチまでにヒット確認し、ヒットしていたらそのまま連続技、ガードされている場合は遅めキャンセルトラップキックや小ジャンプ、ダッシュなどに連携させて攻めを持続させよう。

守備に使えるストライカー（霧島翔やセス等）を選んでいる場合は、遠距離からのダブルストライクも強力。先読みで跳びこまれてもストライカーで迎撃できる上、イリュージョンダンスなどで追撃して大ダメージを与えることができるためだ。

〈連続技〉

●ガードキャンセル→各種ストライカー→各種追い討ち

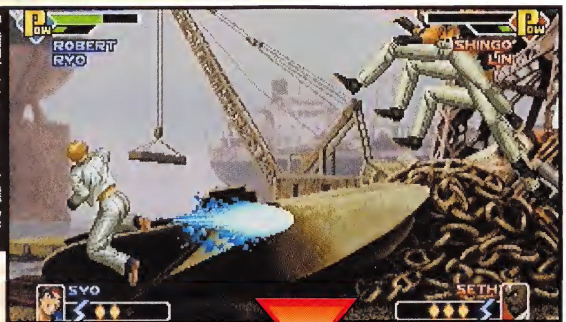
相性がいいのは霧島翔やセスなど。ヒット時はイリュージョンダンスなどで追撃しよう。

●ミラージュダンス→各種ストライカー→各種追い討ち

攻め重視の人はアナザーKやアナザー庵など、守り重視の人は霧島翔やセスなど、とにかく追撃で大ダメージを奪えるストライカーを選ぼう。アナザーKなどは強トルネードキック'95からも決めることができるぞ。

●ジャンプ強キック→近距離立ち強キック（1段目）→ミラージュダンス→各種ストライカー→各種追い討ち

ジャンプ強キックを深く決めれば、近距離立ち強キックの2段目からでもミラージュダンスにつなぐことができる。1段目キャンセルが難しい場合は、2段目キャンセルから強トルネードキック'95 orミラージュキックにつなごう。



守備型ストライカーを選んでいれば先読みされても…



ゴチーンと迎撃!! きっ…汚いぞ～

技コマンド表

●投げ技	
ホールドラッシュ	←or→＋C
フックバスター	←or→＋D
●特殊技	
スライディングキック	↘＋D
トラップキック	→＋B
●必殺技	
ベノムストライク★	↓↘→＋B
ダブルストライク★	↓↘→＋D
サプライズローズ	→↓↘＋AorC
トラップショット	→↓↘＋BorD
ミラージュキック★	→↘↓↙←＋AorC
トルネードキック'95	→↘↓↙←＋BorD
ミラージュダンス	（近距離）←↙↓↘→＋AorC
●超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋BorD
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←＋BorD
●MAX超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
トラップラッシュ／獅子王	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎／○
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
トラップキック	×			
スライディング	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

対人戦攻略



レオナ

攻略／L.L.terra

リーチが長いしゃがみ弱キックで相手を牽制し、嫌がって飛びこんでくるようなら、しゃがみ強キックかしゃがみ強パンチで落とす戦法が基本。

しゃがみ強キックは、下に突き出ているジャンプ攻撃以外はほとんど落とすことができる。

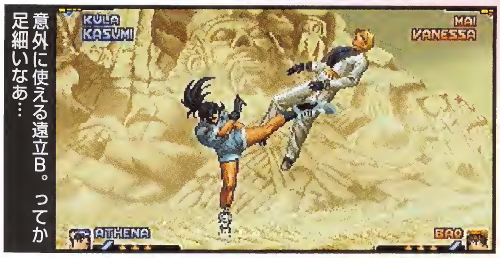
しゃがみ強パンチは、中間距離から飛びこんでくる相手に早出しで使っていこう。

前転する相手にはしゃがみ弱パンチ→キャンセル強ムーンスラッシャーで対処する。

また、遠距離立ち弱キックは中間距離で、近距離立ち弱パンチは近距離でのジャンプ防止技になるぞ。

先読み対空技とし、弱ボルテックランチャーを中間距離で置いておくのも、たまには有効だ。しゃがみ弱キックの先端をガードさせたあとに出すと、出がかりを一方的につぶされるリスクが少なくなる。ヒットさせた場合の追撃だが、最後の1段のみからでも強Vスラッシャーが連続ヒットするので覚えておこう。

飛びこみから連続技を狙いたい時は、中ジャンプ強パンチが最適。ヒットした場合はしゃがみ強パンチにつなぐ。ガードされた場合は、中段技になる後ろジャンプ強パンチorしゃがみ弱キックの2択を迫ろう。



意外に使える遠立B。ってか足細いなあ…



単発でも使えるようになったグレイトフル。らぶり～（卒倒）

萌萌レオナは今年もらぶりー♡ 愛の力で相手は狂い死にだ！

しゃがみ弱キックがヒットしたら、しゃがみ弱パンチにつないでキャンセルムーンスラッシャーだ。グレイトフルデッドが連続技になるので狙っていくべし。

攻めこまれている状況では、①しゃがみ強パンチ②リボルスパーク③グレイトフルデッドを使っていく。

①はこちらの起き上がりに地上技を重ねてくる相手に有効。発生が早いので割りこみに使える。相手と密着状態で使うのがポイント。

②は無敵時間の長い強を使う。ゲージがある場合での連係の割りこみに重宝するぞ。

③は下段攻撃を多用する相手に対して使っていく。

次はカウンターモード中の戦法を紹介するぞ。空ジャンプから下段技であるしゃがみ弱キックを当て、中段技の垂直通常ジャンプ強キックにつないで連続技を狙う、というもの。

しゃがみ弱キックがガードされた場合、●垂直通常ジャンプ強キック→キャンセル弱Xキャリバー→スーパーキャンセル強Vスラッシャー、しゃがみ弱キックがヒットした場合は、垂直通常ジャンプ強キックが連続ヒットするのでそこからさらにキャンセル強Vスラッシャーだ。

相手のガード段を揺さぶりつつ攻撃できるので見切られにくい。

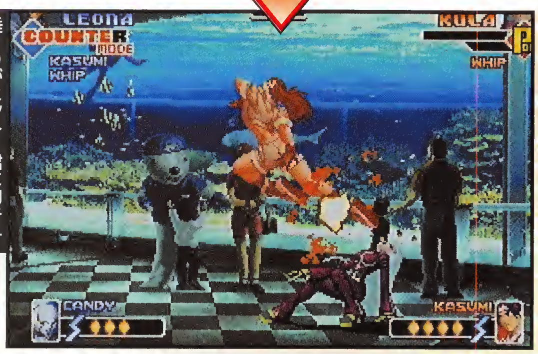
また、前述した2つの連続技は決めることができればどちらも5割以上相手の体力を奪うことができる。

相手を奇襲したい時は、昇りジャンプ強キックがいい感じだ。今年は中段技になったので、しゃがみ弱キックで牽制（しゃがみガードを相手に意識させる）しつつ出していくと効果的。ゲージがあるならキャンセル強Vスラッシャーまでつなげよう。

注意点は座高の低いキャラ（紅丸、ジョー、レオナ、サイコソルジャーチーム全員、舞、キム、チョイ、庵）にはヒットしないことだ。



屈Bがガードされると間合いが離れるのでちょっとダッシュして…



垂JDがヒット！君に胸キュンな中段だ、わ～い♡

技コマンド表

●投げ技	
レオナクラッシュ	←or→＋C
オーデルバックラー	←or→＋D
ハイデルンインフェルノ	（ジャンプ中投げ間合いで）↑以外＋CorD
●特殊技	
ストライクアーチ	←or→＋B
●必殺技	
ムーンスラッシャー★	↓ため↑＋AorC
ボルテックランチャー	←ため→＋AorC
Xキャリバー★	（空中）↓↙←＋AorC
グランドセイバー★	←ため→＋BorD
グライディングバスター★	グランドセイバー中　→＋D（強のみ）
イヤリング爆弾・1	↓↙←＋BorD
イヤリング爆弾・2：ハートアタック	←↓↙＋BorD
●超必殺技	
Vスラッシャー	（空中）↓↘→↘↓↙←＋AorC
リボルスパーク	↓↙←↙↓↘→＋BorD
グレイトフルデッド	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
Vスラッシャー	（空中）↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
キラータッチ／ゲーニッツ	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎／◎	◎／◎
遠距離立ち	×	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	○	×	○
斜め／垂直小ジャンプ	○	○	×	○
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			
ストライクアーチ	△			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝◎／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



ラルフ

攻略／Kaz 78年式

通常技だけでなく、イカチー連続技もあるんだぜいぇいぇい！



俺のパンチは並じゃねーぞ！しゃあこの野郎！



空中戦はこの蹴りに頼ってしまって全然OKっすよ！

相も変わらず通常攻撃の強いラルフの地上での最も有効な技は、遠距離立ち&しゃがみ強パンチだろう。この2つの技を多少適当に振り回していくのが基本だ。これをやっているだけで中間距離での牽制が充分にできる。これで相手の様子をうかがって、跳びこんでいくのがセオリーとなる。

まず、跳びこんでいく場合は空中ふっとばし攻撃がいいだろう。この技も前作同様、攻撃判定が強いので、重宝する。ただ、空中戦になった時はジャンプ弱パンチ&キックが有効。この2つの技はかなりの確率で相手に打ち勝つことができる優秀な技だ。

連続技を狙うならば、ジャンプ強パンチ&キックがいい。相手に接近していったら、遠距離立ち弱キックやしゃがみ強パンチなどで相手を固めつつ、スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下：SAB）を狙おう。ダッシュから出していったり、空ジャンプから仕掛けていくという方法が主な使い方になるだろう。

しかし、こればかりを狙っていてもかわされてしまうことが目に見えているので、前号でも触れたように、今回は投げスカリのモーションがかなり大きいため、失敗した時はかなりの反撃を受けることは避けられないだろう。

避けられてしまう時の対処法としては、地上で暴れたりする相手にはしゃがみ強パンチが有効。先程も紹介したように、判定が強いので相手の技を逆につぶすことができる。また、ジャンプでかわそうとする相手には遠距離立ち弱キックor強パンチを使って迎撃しよう。これらの通常技を織り混ぜていけば相手が固まって、SABが狙いやすくなるのだ。

だが、ラルフが劣勢にまわってしまった場合、地上戦ではかなりの強さを発揮できるものの、頼れる対空技を持ち合わせていないので、相手にガンガン跳びこまれてしまうとツライものがある。

小or中ジャンプで跳びこんでくる相手には、遠距離立ち弱パンチorキックを早めに出してジャンプぎわを迎撃するようにしよう。この2つの技は発生が早い上、判定もなかなかのものなので、意外と迎撃しやすい。

通常or大ジャンプで跳びこんでくる相手には、裏まわりを警戒して前転してかわすのが無難だろう。これをあえて迎撃するならば、垂直通常ジor強パンチを使っていくといいだろう。

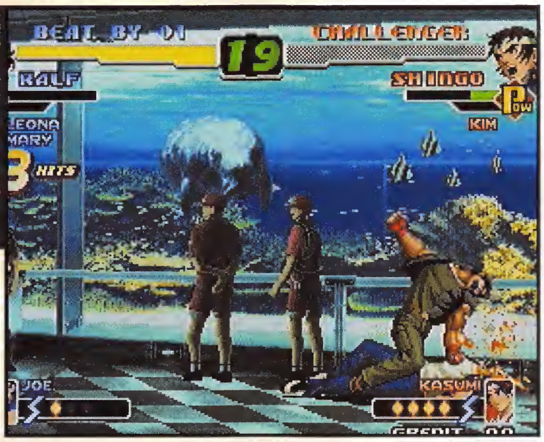
相手のジャンプ攻撃を落としたあとは、跳びこみからの連続技を狙ってもいいし、ダッシュからの通常攻撃orSABもいいでしょう。

〈連続技〉

●しゃがみ強パンチ→キャンセル馬乗りバルカンパンチ→STジョー→馬乗りバルカンパンチ…

また、同じようにSTジョーが馬乗りになるので、これが連続で入る。まあ、連続で何セットも入ったら皆様ご想像がつくと思われますが…。

とりあえずカンタンな連続技なので、使用頻度も高くなるでしょう。食らった方はたまったもんじゃないですけど…。



連続で入れたの図。このあとは何が待ってるといったら黄泉の国♡



こうなったら反撃は必至！お願い見逃してくれ！痛いこと嫌いなのお♡

技コマンド表

●投げ技	
ダイナマイトヘッドバット	←or→＋C
ノーザンライトボム	←or→＋D
●必殺技	
ガトリングアタック★	←ため→＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	（近距離）←↙↓↘→＋BorD
急降下爆弾パンチ（地上）	↓ため↑＋AorC
急降下爆弾パンチ	（空中）↓↘→＋AorC
バルカンパンチ	AorC連打
ラルフタックル★	→↘↓↙←＋BorD
ラルフキック	BorD一定時間押しっぱなし
●超必殺技	
馬乗りバルカンパンチ	↓↙←↙↓↘→＋BorD
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←＋AC
ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ギャラクティカファントム／七枷社	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	×	○	○	×
遠距離立ち	○	×	×	×
しゃがみ	○	×	○	○
垂直通常ジャンプ	×	×	○☆	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆＝垂直ジャンプのみキャンセル可

対人戦攻略



クラーク

攻略／L.L.terra

結局南極今年も強かった。使うストライカーが決め手！

相手と接近してスーパーアルゼンチンバックブリーカー（以下：SAB）やウルトラアルゼンチンバックブリーカー（以下：UAB）を決めていくのが基本戦法。ただし、空振りした時のスキが大きくなってしまったので（ストライカーでフォローは可能）、多用はできない。打撃技をこまめに混ぜて相手を固めつつ、確実にコマンド投げを決めよう。

接近手段は中ジャンプふっとばし攻撃が基本だ。対空を兼ねる場合は**ジャンプ強キック**を使おう。攻撃判定の発生が早く前方への攻撃判定が強いので、昇りで出せば空中で

相手とかち合ったとき、一方的にこちらが勝ることが多い。

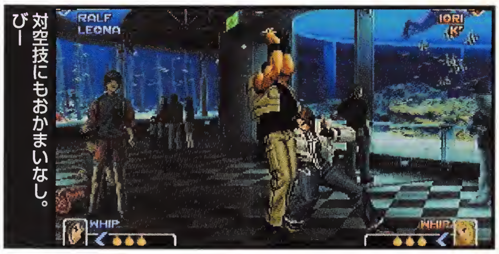
これらの技で接近したら、地上戦に持ちこんで打撃技を振りまきつつ、コマンド投げを狙っていこう。打撃技は遠距離立ち強パンチ、しゃがみ強パンチ、しゃがみ弱キック、の3つが最適。

遠距離立ち強パンチは先端が当たる距離で、相手のジャンプ防止技に使う。ダッシュで間合いを詰めながら出していくのも有効だ。

しゃがみ強パンチはリーチが長いので中間距離での牽制技にもってこいだ。前転で回避されても通常投げでフォローできる。



相手のジャンプを見てからでも使っていける。いけいけごーごー！



対空技にもおかまいなし。びー

しゃがみ弱キックは近距離で使おう。ヒットした場合は少し待ってSABが決まりやすい。ガードされた場合の選択肢としては、①歩いてSAB②ダッシュからSAB③フランケンシュタイナー④しゃがみ強パンチ、がある。

①の場合はガードが堅い相手に有効。

②は相手が後転をした場合、追いかけてコマンド投げを決めるための選択肢だ

③はジャンプ攻撃以外で反撃してこようとする相手に使うとよい。

④はこちらのコマンド投げをジャンプで回避しようとする相手にヒットしやすい。

こちらが攻められている状況では、**フランケンシュタイナー**が対空、連携の割りこみ両方に重宝する。主に無敵時間の長い強を使おう。対空に使用する場合は、引きつけず早め出しておくようにすると、ジャンプで回避されにくい。

次にストライカーを使った連続技を紹介するぞ。

●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセルSAB→フラッシングエルボー→ストライカー・ラモン→ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセルSAB（UAB）→フラッシングエルボー

非常に強力な連続技でUABまで決まれば、相手の体力を致命的なまでに大幅に奪える！　もちろん、最初のジャンプ強キックと近距離立ち強パンチを省略して、単発でSABを決めたあとでもストライカー・ラモンがヒットするので狙う機会はかなり多い。ストライカーに関しては、ジョーやロバートでも同様の連続技が可能だ。

フラッシングエルボーから確実にストライカーがヒットするので、フランケンシュタイナーやナパームストレッチなどの技から狙えるのもおいしい。



フラッシングエルボーを出した直後にSTを召喚してくりくり



そこからさらに追撃でマンモスハッピーだ

技コマンド表

●投げ技	
投げっぱなしジャーマン	←or→＋C
フィッシャーマンバスター	←or→＋D
デスレイクドライブ	（ジャンプ中投げ間合いで）↑以外＋CorD
●特殊技	
ストンピング★	→＋B
●必殺技	
ガトリングアタック★	←ため→＋AorC
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	（近距離）←↙↓↘→＋BorD
ナパームストレッチ	→↓↘＋AorC
マウントタックル	←↙↓↘→＋AorC
クラークリフト	マウントタックル中 ↓↓＋A
ローリングクレイドル	マウントタックル中 ↓↓＋BorD
スリーパーリフト（D.D.T）	マウントタックル中 ↓↓＋C
フランケンシュタイナー	（近距離）→↓↘＋BorD
フラッシングエルボー	（必殺投げ後）↓↘→＋AorC
●超必殺技	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
ランニングスリー	←↙↓↘→←↙↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	（近距離）→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
フラッシングランチャー／シェルミー	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	×	◎	◎／×	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	×	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
ストンピング	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

対人戦攻略



ウィップ

攻略／ILPーケンちゃん

ほとんどの通常技が重いので、接近戦が非常に苦手なウィップ。相手を近づかせないように戦っていくのが基本になる。

中距離〜遠距離では垂直ジャンプ強パンチでの牽制が強い。さすがにこれだけを多用していると、昇りジャンプ攻撃で落とされる場合があるので、まれにバックジャンプからふっとばし攻撃を出したり、しゃがみ弱パンチで足止めするのも重要になってくる。

相手に跳びこまれてしまった場合は、押さえこまれるとかなり辛いので、前転でくぐったり、ゲージがあるなら引きつけてのソニック・スローターや早出しの強ブーメラン・ショットで落としたりしてくなど、確実に対応していきたい。このようにとにかく相手との距離を離して、チクチク攻撃していくのが理想といえる。

自分から攻める場合は、跳びこみメインで近づいていく。

遠距離からは、ジャンプふっとばし攻撃の先端を当てるように出していけば迎撃されにくい。硬直差をガンガン活用して近づいていこう。

近距離で跳びこむ場合は、裏まわりを狙ったジャンプ弱パンチと強パンチで跳びこんでいく。



このロングなムチで相手を牽制しますよ、セーラさん



金髪さんは裏まわりとスカシ下段でガードを崩していかないとね

ムチで相手の圏外から攻撃 射程外と文句はいわせない!?

ジャンプ攻撃がヒットしたら、確実に弱攻撃からの連続技を決めてダメージを取っていきたい。まれにジャンプ攻撃を出さずに着地して、下段判定の近距離立ち弱キックからの連続技を狙っていくのもかなり効果的だぞ。

結論としては、ウイップは近距離戦が苦手なので、なるべく相手に攻めさせそれに対応していくスタイルをとっていく。しかし、それは体力負けしていると難しいので、極力無駄なダメージを受けないようにして戦っていくべし。

〈連続技〉

●しゃがみ弱キック×3→しゃがみ弱キック→キャンセルブーメラン・ショット"コード：SC"（orソニック・スローター"コード：KW"）

下段始動の基本連続技。ダメージも高いので確実にマスターしておこう。安定するなら近距離立ち弱キックは1〜2発で充分だ。

裏まわりの跳びこみ攻撃や相手の大きなスキに決めていきたい。

●近距離立ち強キック→キャンセルウイップショット

確定状況は非常に少ないが、ダメージが大きく、気絶値も高い連続技。相手の前転つぶしや、ストリングス・ショット・タイプB"コード：力"の追撃に使っていこう。

●近距離立ち強キック→キャンセルウイップショット→ストライカーマキシマ→ストリングス・ショット・タイプB"コード：力"（2段目のみ）→近距離立ち強キック→キャンセルウイップショット…

ストライカーを利用した上記連続技の発展型。ほとんどのキャラが連続中のウイップショット時に気絶するので、そこに超必殺技がらみの連続技を決めることによって一気に勝負することもできる。

注意点としては、ストリングス・ショット・タイプB"コード：力"の2段目のみを当てる部分。2段目のみ当てた場合、空中の相手に対しても地上に引き戻すことが可能という性質を利用している。

ストライカーマキシマをなるべく遅めに出して離れた距離で相手をつかむようにし、1回バックステップしてからタイプBを出すというのが成功の秘訣。慣れるまでかなり難しいので、ぜひ練習して実戦投入してほしい。



この位置がベスト。ここからバックステップタイプBを

技コマンド表

●投げ技	
ツェット	←or→＋C
ツェット	←or→＋D
●特殊技	
ウィップショット	→＋A（5回連続入力可）
●必殺技	
ブーメラン・ショット"コード：SC"★	←↙↓↘→＋AorC
アサシン・ストライク"コード：BB"	→↓↘＋AorBorCorD
フック・ショット"コード：風"	（空中）↓↙←＋AorC
ストリングス・ショット・タイプA"コード：優越"	→↘↓↙←＋A
ストリングス・ショット・タイプB"コード：力"	→↘↓↙←＋B
ストリングス・ショット・タイプC"コード：勝利"	→↘↓↙←＋C
ストリングス・ショット・タイプD"コード：アメ"	（ストリングス・ショット中）D
●超必殺技	
ソニックスローター"コード：KW"	↓↙←↙↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
ソニックスローター"コード：KW"	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
ヴァルキリーショット／クリス	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	◎	×	○
しゃがみ	×	◎	◎／◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
ウィップショット	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

対人戦攻略



麻宮アテナ

攻略／飲み頃KING

いつも元気なアテナちゃん 若干のパワーアップありっす

遠距離では、サイコボールアタックの弱、強を撃ち分け相手を跳びこみづらくさせていこう。たまに弱サイコシュートを使っていくのも効果的。連発で撃ったり、前後に歩いて少しタイミングをずらしたりと、とにかく一定のリズムで出さないように心掛けよう。

この距離でうまく跳んできた相手にボールが当たりダウンを奪ったなら、素早くバックステップで後ろに下がり、サイコボールアタックを出そう。そのあとに、サイキックテレポートを出せば、ガード不能にさせつつ間合いを詰めるといったことができるぞ。

跳びこんできた相手には強サイコソードで撃墜できるが、これは多少早出しぎみで出さないとつぶされてしまうので、無理に出していく必要はない。**ゲージがたまっているなら、シャイニングクリスタルビットを対空として使っていくと**いいだろう。こちらは発生も早く、無敵時間もあるのでそれほど急いで出す必要はない。

中～近距離では、牽制に遠距離立ち弱パンチ、しゃがみ弱パンチ、弱キックを使っていく。これらの技できざんでいき、次の技へつなげる。

●キャンセルサイコボールアタック。これは読まれて前転されてしまう可能性もあるので、あまり多用しないようにしよう。

●キャンセル連還腿。こちらは間合いを詰めたいときに使っていく。また、相手を押さえこむ意味でも使っていける。

この連還腿は、キャンセルで出さずに単発で出していってもいい。

●少し下がって遠距離立ち強パンチの先端当て。これはキャンセルこそかからないが、発生が早く、リーチも長いので、間合いを調節して当てていくようにしよう。

●キャンセル弱サイキックテレポート。このあとの行動としては投げや、小技を重ねるといった選択肢がある。また、完全に裏に回りきった時にストライカーを呼ぶと、そのストライカーの攻撃をガード不能にさせることができる。セスや霧島翔などと相性がよし。追い打ちには、シャイニングクリスタルビットがおすすめ。

●しゃがみ強キック。ガードされた場合は、キャンセルサイコボールアタックや、連還腿としていこう。

こちらから跳びこむ場合だが、アテナのジャンプは高く跳んでしかもスピードもないので、相手の対空の餌食となりやすい。そこで、あまり通常ジャンプでは跳びこまないようにし、小ジャンプや中ジャンプを使っていくようにしよう。出していく技は、ふっとばし攻撃か、ジャンプ強キックがいいだろう。跳びこんだあとは、しゃがみ弱キックを2～3発きざんで、キャンセル連還腿か、しゃがみ強パンチキャンセルサイコボールアタック、もしくは遠距離強パンチを出していくようにしよう。連還腿がヒットしたなら、キャンセル弱空中サイコソードが連続技になる。画面端ならばシャイニングクリスタルビットを入れることも可能。



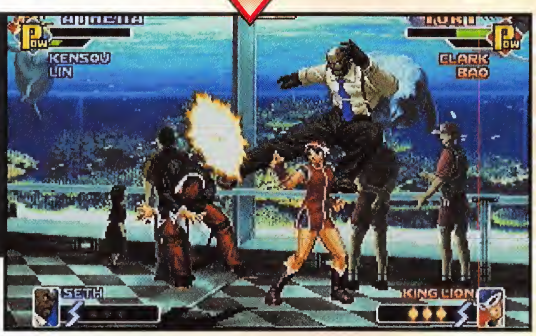
対空となるシャイニングクリスタルビット。ねこまっぷたつですな



遠めでずどんと遠距離立ち強パンチ。相手のハートを打ち抜きまくりやす



てれぽぉ～んとってな感じで相手の裏に回って…



おっさん緊急召喚。ガードできずに顔面モロ蹴りでし

技コマンド表

技	コマンド
●投げ技	
ビットスルー	←or→＋C
サイキックスルー	←or→＋D
サイキックシュート	（ジャンプ中投げ間合いで）↑以外＋CorD
●特殊技	
連還腿	→＋B
フェニックスボム	（空中）↓＋B
●必殺技	
サイコボールアタック★	↓↙←＋AorC
サイコソード（地／空）★	→↓↘＋AorC
サイコリフレクター	→↘↓↙←＋B
υサイコリフレクター★	→↘↓↙←＋D
サイコシュート★	←↙↓↘→＋AorC
サイキックテレポート	↓↘→＋BorD
フェニックスアロー★	（空中）↓↙←＋BorD
●超必殺技	
シャイニングクリスタルビット（地／空）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
クリスタルシュート（地／空）	シャイニングクリスタルビット中 ↓↙←＋AorC
フェニックスファングアロー	（空中）↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
シャイニングクリスタルビット（地／空）	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AC
クリスタルシュート（地／空）	シャイニングクリスタルビット中 ↓↙←＋AorC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
サイコヒーリング／アテナ	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	◎	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	◎	×	◎	×
斜め／垂直小ジャンプ	◎	×	◎	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	◎			
連還腿	×／○			
フェニックスボム	○			

※必殺技&特殊技でキャンセル可=◎／必殺技でのみキャンセル可=○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可=△／キャンセル不可=×



椎 拳崇

攻略／飲み頃KING

去年より元気がないケンスウ 堅実な戦いが勝利への近道だ

中間～遠距離では、遠距離立ち弱キック、強キックを牽制として使っていく。どちらも発生が早く、判定が上の方にあるので、跳びこみ防止としても使っていける。

また、しゃがみ弱キックできざんでいくという方法も有効だ。そして、これらの牽制技で相手を押さえこみつつ弱箭疾歩や、間合いを詰めつつ跳びこみを狙っていこう。

また、**間合いを詰めたい時は、後旋腿を使っていく**のもいい。移動しながら攻撃を出すので、これまた相手の跳びこみを事前につぶすことも可能。ただし、この技は相手がしゃがんでいる場合、ほとんどのキャラが空振りしてしまうという欠点もある。ガードさせればこちらがかなり有利なので、攻めを持続させることができる。出す時は、しゃがみ弱キックや強キックで充分に下段を意識させておいてから出していくようにしよう。なお、空中の相手に当たった場合は、ダウンを奪うことができる。

跳びこむ時は、小or中ジャンプの空中ふっとばし攻撃かジャンプ強キックがいい。時おり、空振りジャンプからしゃがみ弱キックで下段を狙っていくという手もある。

また、すぐに昇りバックジャンプ強キックで、中段を狙っていくという選択肢もアリ。

弱箭疾歩を使っていく場合、牽制の合間にしゃがみ強キックを出し、そこからキャンセルで出していくといいだろう。あまり近くで出してしまうと、相手にめりこんでしまい反撃確定となってしまうので、間合いに注意して出していくようにしよう。単発でいきなり出していくのも悪くはない。

弱箭疾歩で突進したあとは、ガードを固めて相手の出方を待つか、相手との距離がまだ離れている場合は再び遠距離立ち弱キックや強キックできざんでいくようにする。相手との距離が近い場合、しゃがみ弱パンチや弱キックを使っていくといいだろう。

この**しゃがみ弱キック**を当てたあとは、しゃがみ弱パンチへと目押しでつないでいくようにする。この時**ヒットしている場合は、弱箭疾歩と超龍連拳が連続技となる**。しかし弱箭疾歩の場合は、ほぼ密着でないと連続技にならないので注意しよう。

超龍連拳の方は、しゃがみ弱パンチが届けば問題なくつながってくれる。ヒット確認がしやすいため暴発することもなく、決める機会も多いのでぜひともマスターしよう。

接近戦において、穿弓腿を出していくというのも重要な選択肢のひとつ。打撃防御がついているため、相手の攻撃を押さえつつ技を当てることができる。ガードされても、間合いが離れるため、反撃を受けづらいのもいい感じ。牽制の合間に出していくようにしよう。出していくのは、技後の硬直の短い弱を使っていこう。

対空は、龍顎砕を使っていくことになるが、これは多少早出しぎみで出さないとつぶされてしまうことが多いので気をつけよう。



うひっと後旋腿。移動の手段に使っていけまし



けっこう下に鋭いふっとばし。つっこみよりも鋭さ抜群センス抜群の逸品ですな



しゃがみ弱キックがヒットしたら…



しゃがみ弱パンチ→キャンセル超龍連拳とつないでいきませう



貴女のパンチをがっちりきゃっち。天空までお連れします

技コマンド表

●投げ技	
寸打	←or→＋C
巴投げ	←or→＋D
●特殊技	
虎撲手	→＋A
後旋腿	→＋B
●必殺技	
龍連打	→↓↘＋AorC
龍連牙　地龍	←↙↓↘→＋A
龍連牙　天龍	←↙↓↘→＋C
龍爪撃	（空中）↓↙←＋AorC
龍顎砕★	←↙↓＋BorD
箭疾歩★	↓↙←＋AorC
穿弓腿	↓↘→＋BorD
●超必殺技	
神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←＋B
神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←＋D
超龍連拳	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
肉まん４Ｕ／ケンスウ	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×／◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	○	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	○	○	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			
虎撲手	△／○☆			
後旋腿	○			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆＝超必殺技キャンセルで多段ヒットに変化



鎮 元斎

攻略／飲み頃KING

生涯現役酔いどれじ～さん 一応進歩もしてるんです

超必殺技の性能は向上したものの、基本の攻めは今まで通り。

まずは遠距離。はっきりいってこの間合いでは何もできないといっていい。逆に相手の飛び道具でがんがん押されてしまう危険性があるので、さっさと間合いを詰めることを考えた方がいい。

間合いの詰め方としては、歩いて近寄っていくのもいいが、飛び道具連射の相手には無理。前転でくぐったり、回転的空突拳を使って接近していくようにする。

中間～近距離では、遠距離立ち弱パンチ、弱キックを牽制として使っていき、遠距離立ち強パンチを出す機会を狙っていく。遠距離弱パンチ、弱キックどちらもキャンセルはかからないが、遠距離立ち強パンチを出す布石として非常に役に立つ。

遠距離立ち強パンチを当てたあとの選択肢は次の通り。

①キャンセル弱瓢箪撃。これは、ガードされても割りこまれず、ヒットした場合は連続技になるというスグレモノ。攻めのメインとして使っていける。

②キャンセル弱回転的空突拳。空振りキャンセルからなど、主に奇襲目的で使っていける。ガードされても間合いが離れるため、まず反撃は受けない。単発で使っていってもおっけえ。

技後の行動としては、そのままガード、もう一度弱回転的空突拳といった選択肢がある。積極的に反撃してくるような相手ならば、読みの要素が強いものの、酔管巻翁で攻撃をかわしつつ蝶襲鲑魚で反撃といった形をとってもいい。

③キャンセル望月酔。この技は単発で出すよりもキャンセルをかけた方がつぶされにくい。寝たあとはあまり長いことこの状態でいることは禁止。素早く次の技を出すようにしよう。

ここから出す技は、状況に応じて使い分けていくようにする。相手が寄ってくるようであれば、鯉魚反蹦を出していく。また、自分から少し近寄ったあとに出していってもいい。判定は強い方だが、ものすごく強いというわけでもないので、あまり頼り過ぎることのないように。

また、相手が離れていくようであれば、回転的空突拳で追いかけていってもいい。危険は大きいが、龍蛇反蹦を使っていくという手もある。

対空は、弱柳燐蓬来で確定。とにかく頼れるので、突然の跳びこみに対しても反応できるように練習しよう。一応、しゃがみ強パンチでも落とすことができるので、そちらを使っていってもかまわない。

また、ゲージがたまっているならば、轟欄炎炮を使っていくようにしよう。

こちらから跳びこむ場合、ジャンプ強パンチがいい。また、空中ふっとばし攻撃も鋭いので、こちらもおすすめ。

跳びこんだあとは、再び小ジャンプ強パンチとしてもいいし、空振り小ジャンプから下段攻撃を出していくという手もアリ。また、昇りジャンプ強パンチで中段狙いとするのもよし。



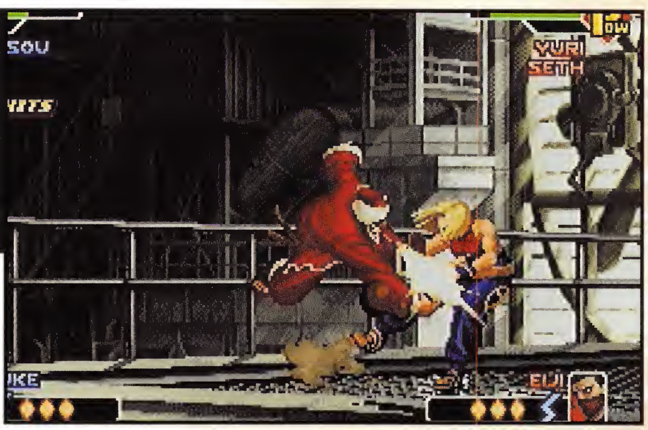
短い足を精一杯伸ばしての牽制。試合前の柔軟はバッチリです



ぽこひょい瓢箪。重要な連続技ですな



対空ファイヤー。若い子はええのう



スーパーじじいパンチ。国宝級の拳ですな

技コマンド表

技名	コマンド
●投げ技	
強飲酒	←or→＋C
逆脚投げ	←or→＋D
●特殊技	
酔歩瓢箪襲	→＋A
●必殺技	
瓢箪撃★	↓↙←＋AorC
柳燐蓬莱★	→↓↘＋AorC
酔管巻翁	↓↓＋AorC
蝶襲鲑魚	
酔管巻翁中	→＋AorC
望月酔	↓↓＋BorD
龍蛇反蹦	
望月酔中	↑＋B
鯉魚反蹦★	
望月酔中	↑＋D
回転的空突拳★	←↙↓↘→＋BorD
	(酔管巻翁中)→＋BorD
	(望月酔中)→＋BorD
酔杯靠	↓↘→＋AorC
噴炎口★	
酔杯靠中	↓↘→＋AorC
轟炎招来・改★	
酔杯靠中	→↓↘＋AorC
●超必殺技	
轟欄炎炮	↓↘→↓↘→＋AorC
轟炎招来	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
轟欄炎炮	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
蓬莱樂宴／白湯	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	×	◎	×／×
遠距離立ち	×	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	×／◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×／×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×／×	×／×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
酔歩瓢箪襲	△			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

対人戦攻略



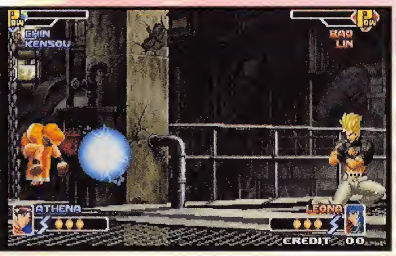
包

攻略／飲み頃KING

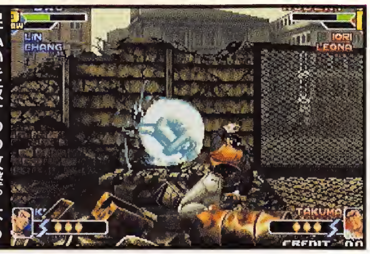
ボールだらけの逆転人生 小さいことはいいことです

まずは遠距離での立ちまわりから。やはりメインはサイコボールアタック（以下：PBA）・フロントやバックステップからのPBA・エアフロントを使っていく。たまに跳びこみや前転対策としてPBA・ライズや、PBA・エアバウンドを混ぜて出していくようにしよう。

間合いを詰めたい場合は、バックステップや昇りでサイコボールクラッシュ（以下：PBC）・エアフロントを出して近づいていくといいだろう。昇りで出す場合、あまり高めの位置で出してしまうと、着地前に反撃されてしまうので気をつけよう。出す時はなるべく低めの位置で出すように心掛ける。


んボールっと。2人のメモリーはここからはじまります

中間〜近距離。牽制に立ち弱パンチや、強パンチを使っていきつつ間合いを詰め、しゃがみ弱パンチ、強パンチを当てていくようにする。ここからの選択肢として、
●キャンセルPBA・フロント。この間合いの飛び道具も充分強いが、跳びこみには注意して出していくようにしよう。


足払いを抜けつつ攻撃。なるべく低めに出すようにしよう

●キャンセル革裂。これは、主に連続技のつなぎとして使っていくことになる。しゃがみ強パンチ→キャンセル革裂→PBC・フロントが安定だ。ただし、しゃがみ強パンチの当てた位置が遠すぎると最後のPBC・フロントが連続ヒットしないので注意。画面端ならば、PBA・MAXも連続技になる。
●キャンセル旋壁蹴。この技は発生が遅いことから、キャンセルをかけても中段判定となる。

また、接近戦においては、C投げを積極的に狙っていくのもアリ。投げ抜けされない上にレバガチャ＋ボタン連打次第では、かなりのダメージを期待できる。前転や、牽制の合間につかつか歩いていきつつ投げ、といったようにしていこう。その際に、誤ってストライカーを出してしまわないようにするため、BCボタンを一緒に押してしまわないように注意しよう。


接吻…もとい頭突き。投げ抜けできないのは愛ゆえか？

起き攻めに関しては、間合いを離してのPBA・フロントや、PBA・リフレクトを重ねたり、昇りジャンプ攻撃で中段を狙ってみてもいい。なお、一呼吸おいてからおもむろに投げ、といった選択肢もアリ。

対空には、しゃがみ強パンチ、ふっとばし攻撃などがおすすめ。ゲージがたまっているならば、PBA・MAXが強い。出が早くなったので、かなり頼っていける。

こちらから跳びこむ場合、ジャンプ強キックや、早出しで空中ふっとばし攻撃を使っていく。後者の方は、空中戦になった時に強いので、適度に使い分けていくようにしよう。

技コマンド表

●投げ技	
幻影頭技	←or→＋C
クリティカルスロウ	←or→＋D
●特殊技	
革裂	→＋A
旋壁蹴	→＋B
旋翔蹴	↘＋B
裏滑蹴	↘＋D
双掌	(空中)↓＋A
挽蛇	(空中)↓＋B
●必殺技	
サイコボールアタック	
・フロント★	↓↙←＋A
・ライズ★	↓↘→＋A
・バウンド★	↓↘→＋B
・リフレクト	↓↙←＋B
・エアフロント	(空中)↓↙←＋A
・エアバウンド	(空中)↓↘→＋B
サイコボールクラッシュ	
・フロント★	↓↙←＋C
・ライズ★	↓↘→＋C
・バウンド	↓↘→＋D
・リフレクト	↓↙←＋D
・エアフロント	(空中)↓↙←＋C
・エアバウンド	(空中)↓↘→＋D
●超必殺技	
サイコボールアタックMAX	↓↙←↓↙←＋AorC
サイコボールクラッシュSP	↓↙←↓↙←＋BorD
●MAX超必殺技	
サイコボールアタックMAX	↓↙←↓↙←＋AC
サイコボールアタックⅡDX	↓↙←↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
サイコボールアタック MAX ～Striker　MIX～／渡部 薫	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×／×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×／×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	×			
空中ふっとばし攻撃	×			
革烈	○			
旋壁蹴	×			
旋翔蹴	×			
裏滑蹴	×			
双掌	×			
挽蛇	×			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×


や〜んな感じの乙女チック対空。かなり使えますの



不知火 舞

攻略／Kaz 78年式

今年も恐怖の大王…もとい恐怖の桃が降ってくるわよん♡

今回も各種通常技の攻撃判定が強く、しかも発生も早い。どの通常技をとっても性能的に優秀なものばかり。実際に使用頻度の高い技は遠距離立ち弱攻撃 or 強攻撃になる。これらの使い方を説明すると、相手のジャンプ防止に使いたいのが遠距離立ち弱攻撃。特に**遠距離立ち弱キック**はリーチがとても長く、発生も早い。

ただ、リーチの長い足払いなどは食らってしまうので注意。ここで役立つのが**遠距離立ち強キック**。相手との距離を詰めながら攻撃する上に、足先の攻撃判定が強いために何かの技を出そうとしても、大体の技をつぶすことができる。この蹴りを連続で出してみるのも悪くない。これをガードしたあとに、跳ぼうとする相手には遠距離立ち弱キックや強パンチが有効だ。

性能のいい対空技を持ち合わせていない舞は跳びこまれると少々辛いので、とにかく通常技で牽制し、こちらが連続技に持っていけるようにしたい。

こちらから跳びこむ場合は、連続技にいくならばジャンプ強キックがいいだろう。この技は相手の裏まわりも狙える。ガンガン跳びこんでくる相手には昇りジャンプ強パンチ or 強キックで迎撃するといい。判定も強く、発生も早いので空中戦もものにできる。

今回も何といってもやはり**山桃桜**が頼れる。前作と同じ用に裏まわりも狙える。ただし、通常 or 大ジャンプからでないと出せないのは変わっていない。山桃桜はジャンプの頂上で出すのではなく下降中に出す方がヒットさせやすい。

山桃桜はヒットすればダウンを奪える技なので、再び山桃桜で起き攻めを狙うのも有効。さらに山桃桜は相手の正面から出せるだけではなく、相手を跳び越えてから出すことも可能。相手にジャンプ攻撃をガードさせたあとに狙うのが効果的。こうすることで相手をその場に釘づけにして、裏まわりを狙いやすくできる。さらに、飛び越えてから出せば落とされにくくなる。

また、舞は画面端を利用して三角飛びができるので、ここからも山桃桜が出せる。一度画面上から消えてしまうので、相手は舞がどこから降ってくるか分からないだろう。そしてさらに、今回地上から出すムササビの舞は軌道が変化するので、そこからも山桃桜は狙えてしまうのだ！

かなり山桃桜に触れたが、こればかりをやっていては相手も警戒してくるので、そこでジャンプ攻撃からの連続技が活きてくるわけです。さらに相手を翻弄するならば、空ジャンプで跳びこんでしゃがみ弱キックからの連続技を狙うといいだろう。

〈連続技〉

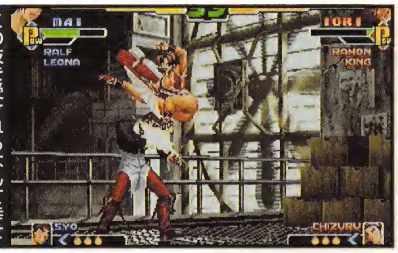
● （舞が画面端にいる状態）近距離立ち強パンチ→キャンセル紅鶴の舞1段目→キャンセル小夜千鳥→**キャンセル龍炎舞中にST霧島翔**→各種追い打ち。最後の各種追い打ちには鳳凰の舞やMAX超必殺忍蜂が理想的。ST霧島翔を出すポイントさえ把握してれば狙いやすいだろう。



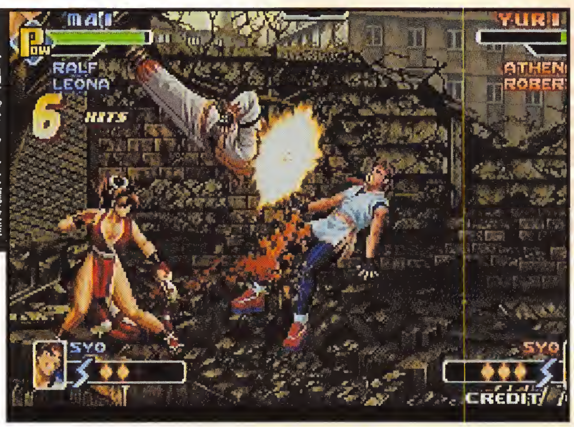
私は足の指先まで美しくてよ！もっとちゃんと見て～♡



今年もこの蹴りは強いわん！ほれほれ～！



この技を受けれるなんて幸せに思いなさい！ プリンッ♡



STを出すポイントは龍炎舞を出してすぐって感じでよろしく哀愁♡

技コマンド表

●投げ技	
不知火剛臨	←or→＋C
風車崩し	←or→＋D
夢桜 （ジャンプ中投げ間合いで）	↑以外＋CorD
●特殊技	
紅鶴の舞	↘＋B
黒燕の舞	→＋B
浮羽	（空中）↓＋B
山桜桃	（空中）↓＋D
大輪風車落とし	（空中）↓＋A
●必殺技	
龍炎舞★	↓↙←＋AorC
小夜千鳥	↓↙←＋BorD
花蝶扇★	↓↘→＋AorC
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋BorD
ムササビの舞（地／空）	↓ため↑＋AorC （空中）↓↙←＋AorC （ムササビ中）↓↙←＋AorC
浮羽 ムササビの舞中	（空中）↓＋BorD
山桜桃 ムササビの舞中	（空中）↓＋AorC
桃花鳥つぶて ムササビの舞中	（近距離）↓↙←＋BorD
●超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋BorD
水鳥の舞	↓↘→↓↘→＋AorC
鳳凰の舞	↓↙←↓↙←＋AorC
●MAX超必殺技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
桜吹雪／神楽ちづる	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	◎	○
垂直通常ジャンプ	◎☆1	×	×	◎
斜め／垂直小ジャンプ	○☆2	×	×	○☆2
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	◎			
大輪風車落とし	×			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆１＝垂直ジャンプ時は×　☆２＝大ジャンプ時は◎



ユリ・サカザキ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

疾風怒濤！ 狂喜乱舞!! ちょいとお馬鹿な君が素敵

虎煌拳、空牙、飛燕疾風拳など必殺技のパワーアップにより、さらに攻撃的に戦いを展開できるようになったユリ。基本的な闘い方は前作同様。

●近距離戦は…？

近距離離戦で主（基本）に狙っていきたいのは…

○しゃがみ弱キック×2↓しゃがみ弱パンチ↓キャンセル強空牙↓裏空牙

威力重視なら、しゃがみ攻撃×2から飛燕鳳凰脚を狙い、威力を重視しないorキャンセル必殺技が不得意という君は、しゃがみ弱攻撃×2〜3↓遠距離立ち弱キックをヒットorガード関係なしに狙っていくといい。ガードされた場合は、燕翼（中段技）orしゃがみ強キックとガードを揺さぶるように連携に持ちこもう。特にしゃがみ強キックは最長のリーチな上にキャンセル可能なので、遅めキャンセル燕翼やガードされても有利な虎煌拳をキャンセルしていくとさらに効果的だ！　ガードがちな相手にはキャンセル百烈びんたも併用しよう。ちなみに画面端近くで百烈びんたがヒットした場合は…。

○（百烈びんた）↓STジョー↓近距離立ち強パンチ↓キャンセル芯！　ちょうアッパー↓STジョー↓追撃

ゲージが無駄という君は飛燕鳳凰脚or飛燕烈孔でもOK。しかし、ヒット後にダウン回避されてしまうので、そこに百烈びんた、中段、下段と3択を迫ろう。一旦ガードして様子を見てもいいし、心理的にはこちら側が有利であろう。

●通常投げ

空ジャンプ後が効果的だが、この位の間合いが裏まわりも狙いやすいので、一旦打撃技を挟んでジャンプ攻撃に連携していくという手もある。

●遠・中間距離では…？

地上牽制技は、やはり遠距離立ち弱キック&しゃがみ強キックがメインとなる。近距離で狙う連続技の射程外（中間距離）に入ってしまった場合は非常に頼れる技だ。ジャンプ軌道が低いキャラ、地上牽制技の乏しいキャラに対してはガンガン使っていこう。奇襲の飛燕疾風拳と雷煌拳もこの間合いで活躍する。ちなみに**下段雷煌拳を狙いにいく際は常にSTを召喚できる用意（ジャンプ中）をしておこう。**雷煌拳を前転してくるような相手はカモだぞ。

●跳びこみは…？

正面からの連続技狙いならジャンプ強パンチ。遠距離からとりあえず近づくために跳びこむなら空対空に強く、横方向に長い空中ふっ飛ばし攻撃がいいだろう。まぁ、裏まわりを狙うなら主に強キック。**今年も裏まわり強キックがヒットしたら、しゃがみ弱キック**（STセス同時召喚）↓近距離立ち強パンチ↓キャンセル弱空牙↓セスアッパー↓追撃…ってな感じにSTがらみの連続技を作ることができるぞ。

●対空には…？

対空技には確実にダウンが奪え、無敵時間のある弱空牙でオールOK！　通常技ではしゃがみ強パンチに信頼が置ける。ある程度引きつけて、しゃがみ強パンチ（対空）↓キャンセル雷煌拳（連携狙い＋ST）っというのも多用しなければいい感じに使えるぞ。

●カウンターモード時の注意

このモードでは旋回脚の3段目にスーパーキャンセル可能になるのでお忘れなく。



びんた&芯でダウンを奪ったらSTジョー！　ペイペイっと追撃を



雷煌拳の射出後は相手をよく観ること。前転のスキやジャンプにSTが決まるッチよ



ユリちゃんお得意の裏回りお股がヒットしたら…



着地で下弱K+ST召喚（↓BC）するッ血よ♥　呼び出しモーションキャンセルよ

技コマンド表

●投げ技	
鬼はりて	←or→＋C
さいれんと投げ	←or→＋D
燕落とし（ジャンプ中投げ間合いで）	↑以外＋CorD
●特殊技	
燕翼	→＋A
旋回脚★	→＋B・B
●必殺技	
虎煌拳（覇王翔吼拳）	↓↘→＋AorC（押し続けで変化）
雷煌拳	↓↘→＋BorD
飛燕疾風拳（ユリちょうナックル）	↓↙←＋AorC
飛燕旋風脚（ユリちょう回し蹴り）	↓↙←＋BorD
百烈びんた	→↘↓↙←→＋BorD
空牙（ユリちょうアッパー）★	→↓↘＋AorC
裏空牙（ダブルユリちょうアッパー） 強空牙中	→↓↘＋AorC
●超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BorD
飛燕烈孔	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BD
芯！ ちょうアッパー	↓↘→↓↘→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
飛援烈孔／ナコルル	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
燕翼	×			
旋回脚	×／×／×☆			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆＝カウンターモード時のみ3段目スーパーキャンセル可



藤堂香澄

攻略／ILP-ケンちゃん

頼れる必殺技は竜巻槍打のみ これじゃつらいわ、お父さん

香澄といえば当て身だが、相手の攻撃を確認してから出さないとカケになってしまう。スキが結構大きいので、スカされてしまうと手痛い反撃を受けることもしばしば。基本的に極力当て身に頼らない戦い方を身に付けていきたい。

まず、香澄の通常技で一番頼れるのは、発生が速くリーチが長い**ジャンプ強キック**。攻撃判定が出ている時間も長いので、小ジャンプや垂直ジャンプから適当に出しているだけでも結構相手のジャンプに対して牽制になってくれる。こうして地上戦に引きこんだら、リーチの長い遠距離立ち強キックと遠距離立ち弱キックで押していこう。しかし、発生が遅いので読まれて跳びこまれると連続技を食らってしまう。頼れる攻撃なのは確かだが、単調にならずピンポイントで適度に振っていくように。

相手に接近したい時は、**小、中ジャンプからの強キックとふっとばし攻撃**で近づいていく。両方とも判定が強く、空中戦ではあまり負けないので気軽に跳びこんでいける。しかし相手に対応されて、対空攻撃で落とされる場合もあるので単調に跳ばないように。ジャンプ攻撃を相手にガードさせた時は、ダッシュからの竜巻槍打という選択肢を見せておけば、相手のガードを揺さぶることができるぞ。

相手の起き上がりには、少し待ってからの弱竜巻槍打か、持続時間の長い近距離立ち強キックを重ねるかの2択を迫っていこう。近距離立ち強キックがヒットしたら、**肘当て→キャンセル弱竜巻槍打→大ジャンプ強キック**で起き攻めをして、一気に相手の体力を奪ってしまおう。



ジャンプ強キック、何だかんだで頼れます



ジャンプふっとばし攻撃をガードさせたら、ここからが勝負よ！

地道に堅く戦っていくことをオススメするぞ。

〈連続技〉

●近距離立ち強パンチ→キャンセル肘当て→キャンセル竜巻槍打→各種追撃

MAX版超重ね当てがなくなってしまったため、威力の大きい追撃ができなくなってしまったのがかなり痛い。追撃はふっとばし攻撃か、起き攻めのしやすいジャンプ強キックが妥当なところだろう。

●しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ→キャンセル竜巻槍打→各種追撃

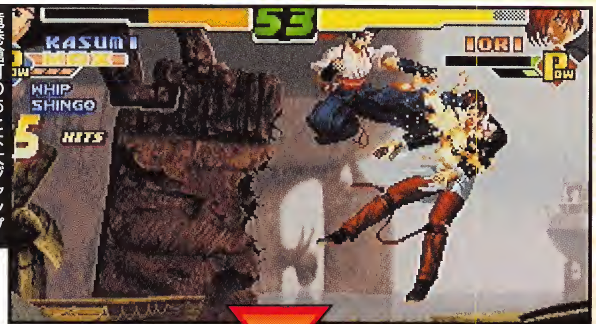
下段始動の貴重な連続技。といってても密着状態でしゃがみ弱キックがヒットしないと、竜巻槍打の間合い外になってしまい連続技にならないので注意しよう。

●（カウンターorアーマーモード時）遠距離立ち弱キック×n

特殊モード限定の連続技。しゃがみ弱キックなどから目押しで遠距離立ち弱キックにつないでいけば、結構実用的な連続技になりえる。しかし遠距離立ち弱キックから遠距離立ち弱キックにつなぐ目押しがかなり難しい。要練習だ。

●ストライカーセス（下り蹴り）→近距離立ち強パンチ→キャンセル強白山桃→ストライカーセス（昇陽）→ふっとばし攻撃

ストライカーセスがらみの最大ダメージ連続技。しかし、強白山桃を混ぜても対したダメージアップにはなっていないので、無理して挟むよりは安定して追撃した方がいい。



竜巻槍打のあとは大ジャンプ強キックで追撃開始



さ～て、どっちにしようかな？　打撃かな？　投げかな？

結論として、香澄は一気に大ダメージを取れるキャラではないので、竜巻槍打で地道にコツコツダメージを取っていかなければいけない。なので、カケで出した当て身などに手痛い反撃を受けて体力差がついてしまうと、かなり巻き返しづらくなっている。確認が取れたとき以外は当て身を出さないように心掛けて、

技コマンド表

●投げ技	
巻き上げ	←or→＋C
合気投げ	←or→＋D
●特殊技	
肘当て	→＋A
●必殺技	
重ね当て（地／空）★	↓↘→＋AorC
白山桃★	↓↙←＋BorD
滅身無投	←↙↓↘→＋B
殺掌陰蹴	←↙↓↘→＋D
竜巻槍打★（近距離）	→↘↓↙←＋AorC
扇溝流し	↓↙←＋AorC（3回入力）
半身・諸手返し	↓↓＋BorD
●超必殺技	
心眼・葛落とし	↓↘→↘↓↙←＋AorC
超重ね当て	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
心眼・葛落とし	↓↘→↘↓↙←＋AorC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
喝／李 香緋	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	◎	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	○
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	○
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			
肘当て	○／○			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

対人戦攻略



四条雛子

攻略／修羅騎士　鷹

少ないチャンスにすべてをかけて…怒濤の連続技で逝かせましょう♡

　中間距離で適した牽制技がないので、必然的に接近して闘うことになる（体力勝ちしているなら無理に付き合う必要はない）のだが、ジャンプ攻撃の性能ももう一つなので、なかなか近寄らせてもらえないのが現状。しかし、接近戦に持ちこみさえすれば、強力な連続技を持つキャラなので、勝利の2文字も見えてくる。

　相手の牽制技が厄介だが、合間を縫って、突っ張りで突っこんだり、相打ち覚悟でふっ飛ばし攻撃を出していこう。ふっ飛ばし攻撃がガードor空振りしても、キャンセル（空振りキャンセル）突っ張りを出してとにかく近寄ることを考えるべし。対雛子に不慣れなようならば、ガードされると不利なのだが喉輪（1段目）で一気に接近戦に持ちこんでしまうといいだろう。この技からは2段目を出したり、しゃがみ弱キック（以下：B）からの連続技を狙っていこう。

　うまく接近できたならば、しゃがみB→立ちB→キャンセル突っ張り（1段目）など、とにかく立ちB→キャンセル突っ張り（1段目）がらみの連携でプレッシャーを与えていくわけだが、結局ガードされていると新しい展開を望むことができないので、立ちBや突っ張りのあとに…①ジャンプから攻める（スカし下段など）②立ちB→キャンセルけたぐりで密着付近まで近寄り、再度しゃがみBからの連続技を狙ったり、立ちBキャンセル突っ張り（2段目）の中段から連続技を狙う。また、①のあとにもいえることなのだが、発生の早いストライカー（以下：ST）を選んでいるなら、中段になる前方小or中ジャンプ強パンチを出していくのも手だ。ヒットしていたら連続ヒットが望める上、さらに追撃（例：STジョーなら小手投げや寄り切りが決まる）することもできる。ほかにも選択肢はいろいろとあるのだが、スペースの関係上、書ききることができない（泣）。

　攻めこみばかりだが、逆に相手がジャンプで攻めこんできた場合は、ダッシュで潜って（先読が必要）裏から連続技を狙ったり、寄り切り（スカし投げ対策として投げ抜けを入力）などで対処していきたい。STジョーを選んでいるなら、寄り切り後は超絶連続技へ持っていける（ダッシュから通常技へつなごう）。

　STが翔やセスなど、ガードキャンセルふっ飛ばし攻撃後にヒットし、落ちてきたところを合掌ひねりで拾える…といった感じのSTを選んでいる場合なら、ジャンプ攻撃→地上技に対してガードキャンセルを仕かけるのもいいだろう。相手のジャンプ攻撃をワザとガードをし「ガード堅ぇ!!」といったイメージを持たせるといった方法もある（笑）。すると次のジャンプからスカし下段or投げなどを狙いにくると思うので、そこを狙って着地のスキにしゃがみBからの連続技を叩きこむ…かなり勇気のある行動&都合がいい話。この辺は実戦での経験と読み合いっす。こちらとしては、攻めこんでもらえるだけでもありがたいしね♡

〈連続技〉

●しゃがみB×1〜2→立ちB→キャンセル突っ張り（1段目）→立ちB→①キャンセルまえみつ叩き（1段目）→キャンセル各種必殺技②キャンセルまえみつ叩き（2段目）→キャンセル合掌ひねり。

　慣れないうちは、突っ張りを省いて、いきなりまえみつ叩きから連続技を狙っていこう。画面端なら立ちB→キャンセル突っ張り（1段目）を1〜2セット増やしても可。

　①の各種必殺技は、強突き出し、突き落とし、小手投げの3つ。

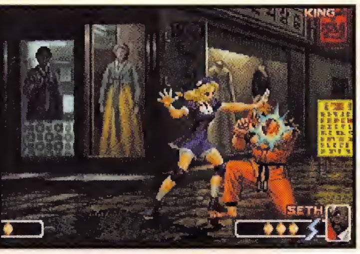
　強突き出しからは選択しているSTが、紅丸、マキシマ、山崎、真吾などなら安易に追撃を狙うことができる（合掌ひねりetc…）。真吾に限っては、さらに地上からの連続技を叩きこめるので、あひ〜だ！

　突き落としは、ジャンプふっ飛ばし攻撃で裏まわりを狙えるほか、STジョーならさらに地上からの連続技を決めることができるので、これまた、かなりあひ〜だ!!

　小手投げは、②の合掌ひねりにいけない時やSTがらみの連続技につなげない時に使うといい。投げたあとはダッシュ〜大ジャンプ空中ふっ飛ばし攻撃で裏まわりを狙ったり、起き攻めを仕かけるといいだろう。



つしゃ〜おらぁ!!　相打ち狙いでふっとばし攻撃の図



ラッシュもSTなどでの割りこみがこえ〜。様子見も入れれ



昇り強パンチ（中段）からST召喚も混ぜると吉♡

技コマンド表

●投げ技	
襷投げ	←or→+C
上手投げ	←or→+D
●特殊技	
張り手〈千代〉	→+A・A
張り手〈錦〉	→+A・C
まえみつ叩き	↘+A
突っ張り	→+B・B
喉輪	↘+C・D
けたぐり	↘+D
●必殺技	
突き出し★	↓↘→+AorC
小手投げ（近距離）	←↙↓↘→+BorD
突き落とし★（1段目）	↓↙←+AorC
寄り切り（近距離）	→↓↘+BorD
掛け投げ	→↘↓↙←→+BorD
●超必殺技	
合掌ひねり	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
●MAX超必殺技	
合掌ひねり	←↙↓↘→←↙↓↘→+BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
鉄砲雛／リリィ・カーン	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	◎	◎	◎
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×／×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×☆
ふっとばし攻撃	◎			
空中ふっとばし攻撃	×			
張り手（千代）	○／○			
張り手（錦）	○／○			
まえみつ叩き	○／○			
突っ張り	○／○			
喉輪	○／○			
けたぐり	○／○			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆＝垂直小ジャンプは×／×



キム・カッファン

攻略／L.L.terra

今年も強いぞ、テコンドーアタタタッ！ ひでぶー！

接近戦に持ちこんでからのラッシュが強力。弱攻撃と特殊技の空連撃から攻めを組み立てていこう。

接近手段は遠距離からは横方向への攻撃判定が強い空中ふっとばし攻撃、中間距離なら強飛翔脚の2つを主に使っていこう。

強飛翔脚はガードされると五分の状況になるので、反撃しようとする相手には飛燕斬で迎撃、そのままガードしてる相手には、しゃがみ弱パンチ→キャンセル空連撃（1段目）→弱飛翔脚でさらに攻めていく。弱飛翔脚をガードさせることができれば、こちらが先に動けるのでさらにラッシュをかけられるぞ。



私の足の裏を…（以下略）

このあとの選択肢は、①もう一度しゃがみ弱パンチを出す②小ジャンプ弱パンチ③空ジャンプ、がある。

①はしゃがみ弱パンチのヒット確認ができていたらキャンセル空連撃→キャンセル鳳凰脚までつないでいこう。

②はガードされても、その場から大ジャンプの頂点で弱飛翔脚を出すと裏まわりを狙えるぞ。裏まわりで弱飛翔脚をヒットさせた場合は、近距離立ち強パンチが連続ヒットするので覚えておこう。

③は下段技であるしゃがみ弱キックを出して連続技を狙っていこう。ガードされた場合は、中ジャンプ弱パンチを出すと裏まわりを狙える。

ゲージがない場合の戦法として、覇気脚キャンセル（以下：ハキキャン）を使ったものがある。ゲージがない状態で覇気脚を出したあとに鳳凰脚コマンドを入力すると、覇気脚のスキを消すことができる性質を利用するのだ。

近距離立ち強パンチ（1段目）をガードさせてキャンセルハキキャン→ねりチャギorしゃがみ強キックの2択が基本だ。しゃがみ強キックを出す場合は、ヒットorガードに関わらずキャンセル空連撃を出して相手との間合いを詰めることを忘れないように！

相手から攻められている状況では、対空や連携の割りこみに重宝する弱飛燕斬を使う。さらに、画面端に追いこまれている状況で空中の相手にヒットさせると、ストライカーでさらに追撃できる（代表的なのはセス、霧島翔、アナザーK'など）ので、一気に形勢逆転できるぞ。弱飛燕斬はなるべく引きつけてヒットさせるようにしよう。



飛翔脚コマンドを入力しながらジャンプするのがコツ

対空技には鳳凰飛天脚も頼っていける。無敵時間の長い強を使っていこう。相討ちになっても鳳凰脚で追撃できるので非常に強力だ。注意点は、空振りしやすいので早めに置いておくような感じで出すとヒットしやすいぞ。

最後に連続技を紹介。

●しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル空連撃（1段目）→空中鳳凰脚

●ジャンプ弱パンチ→近距離立ち強パンチ（1段目）→覇気脚→鳳凰脚

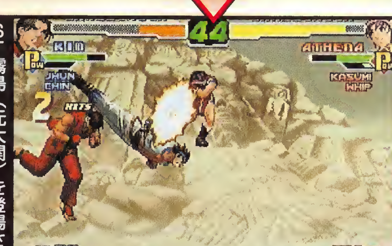
●（画面端限定）しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル鳳凰飛天脚→弱飛翔脚→弱半月斬→弱飛燕斬→ストライカー紅丸→弱飛翔脚→鳳凰脚



そしてめくり。これが見切れて？（違）



画面端で飛燕斬がヒットしたら…（血圧上昇）



ST霧島（元大関）を登場させる

技コマンド表

●投げ技	
首極め落とし	←or→＋C
殺脚投げ	←or→＋D
●特殊技	
空連撃	→＋A
ねりチャギ	→＋B
●必殺技	
飛翔脚★	（空中）↓↘→＋BorD
覇気脚	↓↓＋BorD
半月斬★	↓↙←＋BorD
飛燕斬	↓ため↑＋BorD
追加攻撃	
飛燕斬中	↓＋D（強のみ）
流星落★	←ため→＋BorD
●超必殺技	
鳳凰脚（地／空）	↓↙←↙→＋BorD
鳳凰飛天脚	↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
鳳凰脚（地／空）	↓↙←↙→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
飛昇脚／キム・スイル	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			
空連撃	○／×			
ねりチャギ	△			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

対人戦攻略



チャン・コーハン

攻略／ILPーケンちゃん

攻撃力は間違いなく他を圧倒 この要塞を突破してみろ！

チャンはリーチの長い通常技を活用して守りを堅く戦っていくのが基本となる。攻めに回った途端、通常技の重さがネックになるので、そこを頭に入れて戦っていく。

まず、基本の行動はジャンプ防止になる**遠距離立ち弱パンチ**、ジャンプふっとばし攻撃、ジャンプ強パンチを振り回していく。通常技の発生が遅いので、接近戦が非常に苦手。これらの技をうまく利用して相手を懐に入れないように戦わなくてはいけない。端に詰められてしまった時はなりふりかまわずに、ガードキャンセルふっとばし攻撃やストライカーなどを積極的に利用して距離を離すことを最優先に考えていこう。

長い間牽制をしていると、相手は必ず焦って何かしら行動を起こそうとするはず。ジャンプでは近づきにくいので、当然相手は前転で近づこうとしたり、姿勢の低い技で攻撃しようとするはず。前転の場合は反応して鎖締め（D投げ）やしゃがみ弱パンチ→キャンセル鉄球大回転でつぶしていきたい。姿勢の低い攻撃に対しては、まれにジャンプ強キックを低めに位置で出すことによって予防できるだろう。

チャンはゲージ生成能力が比較的高い。ガードキャンセルふっとばし攻撃やストライカーなどを多用していきたいので、相手が遠距離にいる時は鉄球大回転最速停止でモリモリゲージを増やしていこう。

体力負けしている場合、相手が攻めてこない場合はこちらが攻めなくてはいけない。が、無理して攻めるのではなく様子を見ながらじりじり間合いをつめていこう。飛び道具で待つ相手に対しては、鉄球粉砕撃のガードポイントでガードして攻撃したり、相打ちカウンター狙いをするなどして対処していきたい。高い位置で出る飛び道具に対しては、ひき逃げで下をくぐるというのも効果的だ。

いずれにしてもチャンで攻めに回るのはつらいので、体力勝ちの状態でスタートできる中堅や大将に置くのが理想といえるだろう。

〈連続技〉

●しゃがみ弱パンチ→キャンセル鉄球大回転（or弱鉄球大圧殺or大破壊投げ）

相手の前転をしゃがみ弱パンチで止める時には確実に入れていきたい。鉄球大圧殺のコマンドをとっさに入れるのは難しいので、鉄球大回転で安定するのがベターだ。

●近距離立ち強キック→キャンセル大破壊投げ（or鉄球大撲殺）

近距離立ち強キックの発生が非常に遅いので、狙う機会はほとんどないが一応使える連続技。相手の大きなスキに決めていこう。

●ストライカーセス（下り蹴り）→近距離立ち強キック→キャンセル鉄球大回転→ストライカーセス（昇陽）→鉄球大暴走

待ち状態から大幅に相手の体力を減らせる魅力の連続技。

近距離立ち強キックはなるべく引きつけて出し、鉄球大回転は前に歩きながら2ヒットで止める。その後、最速で鉄球大暴走を入力しよう。鉄球大回転を3ヒットさせてしまうとそこで終わってしまうが、ゲージを使わない割にはかなりの体力を奪えている。

●（相手画面端）ジャンプ強キック→ストライカーチョイ→近距離立ち弱パンチ→キャンセル鉄球大回転

チャンとチョイ、夢のタッグ（笑）の驚異の強力連続技。狙う状況はほとんどないが、入るとかなり気持ちいい。アーマー及びカウンターモード時に決めると、一発で昇天するぞ。



この大砲（弱パンチ）が要塞を支えているといっても過言ではない



触れてはいないがやっぱりアーマーチャンは恐い。これで投了間近



セスがこんな感じでヒットすると、たちまち楽しい時間帯に突入

技コマンド表

●投げ技	
破顔撃	←or→＋C
鎖締め	←or→＋D
●特殊技	
ひき逃げ	↘＋A
●必殺技	
鉄球大回転	AorC連打
鉄球粉砕撃★	←ため→＋AorC
鉄球太鼓打ち	←↙↓↘→＋BorD
大破壊投げ	→↘↓↙←→＋AorC
●超必殺技	
鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←＋AorC
鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→＋AorC
鉄球大撲殺	↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
鉄球大圧殺	↓↘→↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
鉄球大降臨／キム・ドンファン	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	×／×	◎
遠距離立ち	×	◎	×	×
しゃがみ	◎	◎	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
ひき逃げ	×			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



チョイ・ボンゲ

攻略／DSP−たろりん

ゲージをためてSTで攻撃!? 友情パワーで今年こそ更正だ

高い機動力を活かし、裏まわりジャンプ強パンチ、飛翔脚、強飛翔空裂斬などの技で相手をかく乱するのが、チョイの戦闘スタイル。

牽制には、遠距離立ち弱パンチや垂直小ジャンプ強パンチを使うとよい。

ジャンプ強パンチによる裏まわりは、小ジャンプか通常ジャンプだと狙いやすい。跳びこむ間合いと、ジャンプ強パンチのタイミング（最後の1段が着地寸前に当たるようにする）を覚えてしまおう。ジャンプ強パンチがヒットしていたら、もちろん連続技を叩きこむ。ガードされてしまった場合は、①しゃがみ弱キック②後ろジャンプの昇りで強キック　少し待ってからC投げ、といった選択肢を使い分ける。

①は下段から攻めるもの。ヒットしたらもちろん連続技だ。ガードされた場合は、弱攻撃で固めつつ、キャンセル通り魔蹴りを出したり、再び小ジャンプで裏まわりを狙ったり、C投げを狙う。

②は中段。**ジャンプ強キックのリーチが短いので、密着に近い状態から出す必要がある。**裏まわりジャンプ強パンチからなら連続ガードのタイミング（割りこみ不可）なので、なかなか強力だ。

③は、おなじみの投げ外し不能技。ずうずうしく投げてしまおう。

飛翔脚は、相手の対空技のタイミングをずらすことと、削りが目的。強い技ではないので、たまに使う程度でOK。後ろジャンプや、前大ジャンプから出そう。当てたあとの状況はよくないので、後ろジャンプか後転で間合いを離して仕切り直すように。

強飛翔空裂斬は、ゲージため十空中ヒット狙い。ゲージためがメインの目的なので、普段はボタンをすぐに離して、攻撃せずに着地する。相手が接近しようとしているなら、ボタンを押しっぱなしにして突進してみてもよい。方向転換については、普段はすぐに後ろに戻るようにし、空中ヒットした時だけ前→前とつないでいくようにしよう。

〈連続技〉

①しゃがみ弱キック×2→遠距離立ち弱キック→キャンセル鳳凰脚

メイン連続技。ゲージがない時は、しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセル弱悲猿懺を使おう。

しゃがみ強パンチ→キャンセル通り魔蹴り→鳳凰脚

相手の技のスキなどに入れる連続技。間合いが近くないとつながらないのが難点だ。遠い時はキャンセル骸突き→キャンセル鳳凰脚で代用。

ストライカーに関しては、攻めに使える状況が少ないため、相手に攻めこまれた時の割りこみや、ガードキャンセルふっとばし攻撃からの追撃に使うとよい。

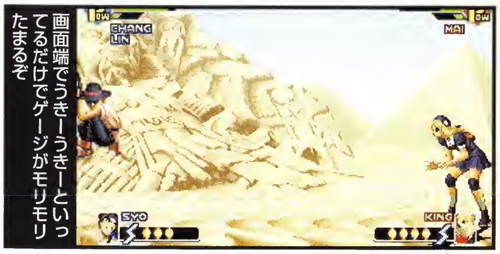
連続技に使う場合は、昇りジャンプ強キックからや、しゃがみ弱キック×2からつなぐとよい。

ストライカーで浮かせたあとの追撃には、●強飛翔空裂斬or弱旋風飛猿刺突→方向転換×2が最適。超必殺技よりもダメージが高い上にゲージもたまるという、いいことづくめの技なのだ！

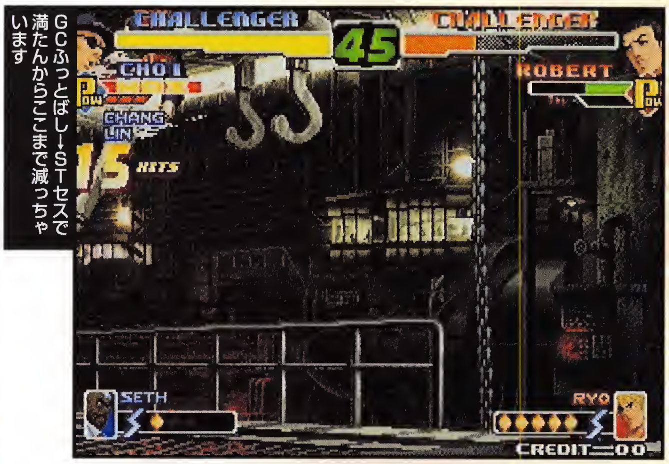
画面端付近でSTセスを使えば、**●STセス→近距離立ち強パンチ（→キャンセル通り魔蹴りで相手の後ろに移動）→STセスのアッパー→弱旋風飛猿刺突→方向転換×2→強竜巻疾風斬**という連続技が可能（カウンターモードなら、スーパーキャンセル真！超絶輪回転突刃で…）。



ついに中段技を会得。チョイの接近戦の歴史に新たな1ページが！



画面端でうきーうきーといってるだけでゲージがモリモリたまるぞ



GCふっとばし→STセスで満たんからここまで減っちゃいます

技コマンド表

●投げ技	
頭乗刺し	←or→＋C
下血突き	←or→＋D
●特殊技	
骸突き	←or→＋A
通り魔蹴り	←or→＋B
●必殺技	
竜巻疾風斬★	↓ため↑＋AorC
飛翔空裂斬	↓ため↑＋BorD
旋風飛猿刺突	←ため→＋AorC
飛翔脚★	（空中）↓↘→＋BorD
悲猿懺	→↓↘＋BorD
回転飛猿斬	↓↙←＋AorC
奇襲飛猿突き　回転飛猿斬中	AorC
飛翔脚★　回転飛猿斬中	（回転飛猿斬後）↓↘→＋BorD
●超必殺技	
真！　超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC
鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BorD
真！　超絶輪回転突刃	（空中）↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
挑発三昧／キム・ジェイフン	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	◎	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	○／×／×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	○			
骸突き	○／○☆			
通り魔蹴り	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆＝超必殺技キャンセルで多段ヒットに変化

対人戦攻略



ジョン・フーン

攻略／DSP−たろりん

STで浮かせる機会が倍増 今年もガシガシ踏みまくれ

中間距離～遠距離で使用する技は、遠距離立ち強キック、しゃがみ強キック、空中ふっとばし攻撃の3つ。いずれもかなりリーチが長いので、技の差し合いに強いのだ。

跳びこみが多い相手には、しゃがみ弱キックでの牽制をまぜつつ、対空技の強空砂塵のためを準備しておこう。

こちらから跳びこんで攻める場合は、遠めからの空中ふっとばし攻撃と、近めからの通常ジャンプ流滝蹴（裏まわり）の2つを使う。

接近戦では、①近距離立ち強パンチ→キャンセル狙鷲撃②しゃがみ弱キック→しゃがみ弱パンチ→キャンセル猟虎撃の2つの行動を、攻めの起点にするとよい。

①はヒット確認をし、ヒットしていたらキャンセル鳳凰裂爪脚の連続技を決める。ガードされていたら、キャンセル狙鷲陣or猟虎陣で構えに移行しよう（キャンセルをかけた方が、ボタン押しっぱなしで狙鷲陣に移行するよりも早いぞ）。

②は下段から攻めつつ構えに移行するもの。密着からでないと猟虎撃が空振りしやすいので、なるべくダッシュなどで間合いを詰めてから使うようにしよう。

構え中の行動は、スキなし構え変更を使った2択やガード崩し、判定の強い技による牽制がメイン。

牽制に使えるのは、襲虎撃、鷲爪脚（上段）の2つ。襲虎撃で間合いを詰めたあとは、切り替え攻撃、太極破、構え解除といった行動を取るといいだろう。

ガード崩しの方は、排気撃や鷲爪脚（下段）をガードさせてから、太極破or飛虎撃or猛虎撃に連係して攻めていくべし。

ただ、構えにこだわりすぎると、無敵必殺技や前転からの投げに対処できないので、攻めると見せかけて構えを解除するといった選択も必要になる。通常状態と構えのバランスが重要なのだ。

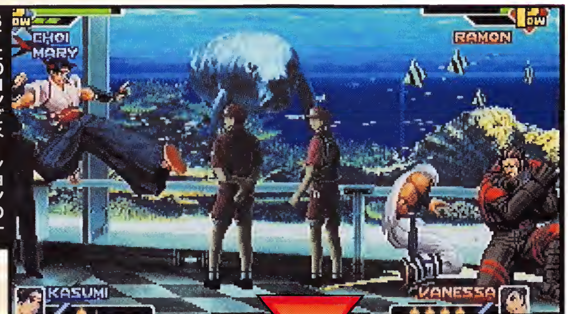
ちなみに、構え中にもストライカーを呼ぶことができるので、太極破でガードクラッシュさせてストライカーを当てたり、構え中に攻撃を受けそうになった時にストライカーで身を守ったり、といったことが可能になった。ストライカーがヒットすれば流滝脚×数発→強鳳凰天舞脚という追撃で大ダメージを与えられるので、活用していこう。

連続技は、前述の●近距離立ち強パンチ→キャンセル狙鷲撃→キャンセル鳳凰裂爪脚と、●しゃがみ弱キック×1～2→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強空砂塵or猟虎撃、そして、浮かせたあとの●流滝蹴×数発→空中ふっとばし攻撃or強鳳凰天舞脚を覚えておこう。浮かせるバリエーションとしては、ストライカーのほか、（弱排気撃→鷲爪脚→）猛虎撃などがある。ただ、『99』よりも流滝蹴による相手の浮きが高くなったため、流滝蹴の数は6～7発で限界（猛虎撃からは1発が無難）。

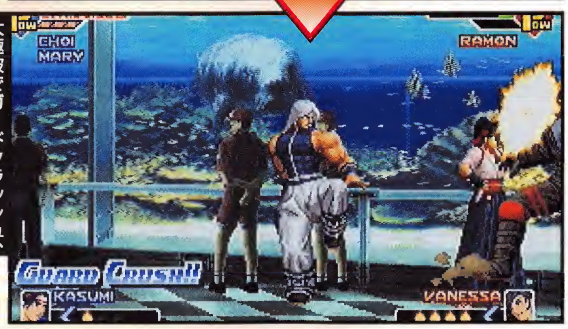
おすすめのストライカーは、攻めのターンにも守りにも使えるST香澄など。



立ちC→狙鷲撃は、ヒット確認が取れる便利な連係なのだ



STとのコンビネーションの一例。排気撃からSTを呼び…



太極破でガードクラッシュ、STを当てる。強烈だ

技コマンド表

●投げ技	
反動撃	←or→＋C
回旋風	←or→＋D
●特殊技	
狙鷲撃	→＋A
猟虎撃	→＋B
流滝蹴★	（空中）↓＋B
●必殺技	
満月斬★	↓↙←＋BorD
排氣撃	↓↙←＋AorC
空砂塵	↓ため↑＋AorC
狙鷲陣	↓↓＋AorC
鷲爪脚（上段）★ 狙鷲陣中	↑＋C
鷲爪脚（下段）★ 狙鷲陣中	C
太極破★ 狙鷲陣中	D
切り替え攻撃 狙鷲陣中	←or→＋B
切り替え動作 狙鷲陣中	B
猟虎陣	↓↓＋B
飛虎撃 猟虎陣中	↑＋C
猛虎撃★ 猟虎陣中	C
襲虎撃★ 猟虎陣中	↓＋C
太極避★ 猟虎陣中	D
切り替え攻撃 猟虎陣中	←or→A
切り替え動作 猟虎陣中	A
●超必殺技	
鳳凰裂爪脚	↓↘→↓↘→＋BorD
鳳凰天舞脚	（空中）↓↘→↓↘→＋BorD
●MAX超必殺技	
鳳凰裂爪脚	↓↘→↓↘→＋BD
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
伏虎襲撃／カン・ベダル	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
狙鷲撃	○／○☆1			
猟虎撃	×			
流滝蹴	×☆2			

※必殺技＆特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆1＝超必殺技キャンセルで多段ヒットに変化
☆2＝スーパーキャンセル可



草薙 京

攻略／修羅騎士　鷹

画面端での連続技は今年も豊富!! スキあらば容赦なく決めろ!!

基本的に前作通りと変わらず、普段は遠距離立ち弱キック、垂直小ジャンプ強キック、しゃがみ強キック→空振りキャンセルor単発での荒咬みで牽制しつつ、強七拾五式・改や弱R．E．D　KicK（以下：独楽屠り）で奇襲してみたり、距離に応じて各種ジャンプやダッシュで攻めこんでいくのが基本。弱独楽屠りはしゃがまれていると空振りしてしまうので、多用は控えよう。強七拾五式・改は、2段目を遅らせて出すと、ガードされても有利。

相手が跳びこんでくるようなら鬼焼きで迎撃し、前転には連続技で対処していきたい。

ジャンプからは、判定の強いジャンプ弱キック、連続技につなぎやすいジャンプ強パンチ、リーチが長い強キックの3つを使い分けて使っていこう。もちろんからジャンプから下段始動の連続技やダウン回避不能のD投げも混ぜていくといい。また、ジャンプ攻撃後、すぐに中or通常ジャンプで跳びこめば、裏まわりも狙える（奈落落とし、ジャンプ強パンチor弱キック）ので活用してもらいたい。

うまく接近できたら、①しゃがみ弱キック②近距離立ち強パンチ…などから連係を組んでいこう。

①からは、密着なら近距離立ち強パンチへつないで連続技を狙ったり、すぐに中or通常ジャンプで跳びこんで裏まわりを狙うといい。

②からは荒咬みが安定。ガードされているようならディレイで九傷を出すのもいいぞ。また、近距離立ち強パンチがガードされている時に毒咬みを出してしまうと、連続ガードになっていないため、ストライカー（以下：ST）で簡単に割りこまれてしまったり、ガード後に反撃を受けやすいので、毒咬みといった選択肢は、外すのが無難。ひぃいいスペースねぇ～（汗）、次いで連続技～。

〈連続技〉

●しゃがみ弱キック1～2発→しゃがみ弱パンチ→キャンセル八拾八式

下段バリュー。八拾八式中にSTを出せば連続ヒットするものもある（社、アナザー庵、アナザーK´など）。もちろんSTによってはさらに追撃可。

●ジャンプ攻撃→近距離立ち強パンチ→キャンセル各種必殺技

基本的な連続技で、実用性があるのは毒咬み＋α。強七拾五式・改（ジャンプ攻撃後は少し歩いてから近距離立ち強パンチへつなぐこと）、強大蛇薙、弱百八拾弐式。また、密着時や裏まわりのあとなら、

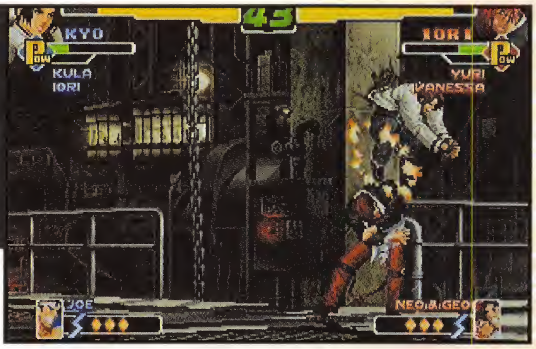
近距離立ち弱キック→しゃがみ弱キックからも近距離立ち強パンチがつながる（この時、強七拾五式・改へは無理）。

●強七拾五式・改→各種追撃。

画面中央では、弱独楽屠り、強大蛇薙、弱轢鉄→荒咬みなど。画面端付近～端なら、弱轢鉄を決めて…①荒咬み→九傷→七瀬→近距離立ち強パンチ②荒咬み→八錆→砌穿ち③強轢鉄or百八拾弐式④弱七拾五式・改→強鬼焼きor弱独楽屠りなどを使うといいだろう。また、強七拾五式・改関連の連続技に、さらにSTを混ぜれば、ダメージを増やすことができるので自分なりにいろいろ試してみよう。例を挙げておくと…ぬお!? スペースが…例は俺のコラムを見てくれ～（大汗…P85へ）。



ダウン回避不能技ヒット後は、裏まわり？ 愁傷?? ひぃい



裏まわり!! 連続ジャンプ、D投げ、独楽屠り後に狙え!!



発生の早いSTなら、京たんバリューからもつながるよ～♡

技コマンド表

●投げ技	
釟鉄	←or→＋C
一刹背負い投げ	←or→＋D
●特殊技	
外式・轟斧陽	→＋B
外式・奈落落とし	（空中）↓＋C
八拾八式	↘＋D
●必殺技	
百式・鬼焼き★	→↓↘＋AorC
四百弐拾七式・轢鉄★	→↘↓↙←＋BorD
R．E．D　Kick	←↓↙＋BorD
百拾四式・荒咬み	↓↘→＋A
百弐拾八式・九傷　百拾四式・荒咬み中	↓↘→＋AorC
百弐拾七式・八錆　百拾四式・荒咬み中	→↘↓↙←＋AorC
百弐拾五式・七瀬★　百拾四式・荒咬み中	BorD
外式・砌穿ち　百拾四式・荒咬み中	AorC
百拾五式・毒咬み	↓↘→C
四百壱式・罪詠み　百拾五式・毒咬み中	→↘↓↙←＋AorC
四百弐式・罰詠み　百拾五式・毒咬み中	→＋AorC
七拾五式・改	↓↘→＋BorD・BorD
九百拾式・鵺摘み★	↓↙←＋AorC
●超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AorC
百八拾弐式	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
裏百八式・大蛇薙／霧島　翔	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	◎
遠距離立ち	◎	×	×	×
しゃがみ	◎	×	◎	◎
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	○			
空中ふっとばし攻撃	×			
轟斧	×☆			
八拾八式	×／×			
奈落落とし	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×

☆＝キャンセルで出した場合×／△

対人戦攻略



八神 庵

攻略／蒼炎闘士ゆーち

ヤツを探し続けてサボり気味？ 儚くも炎が宿らず…復讐は夢のまま

中間距離では遠距離立ち強キック（以下：遠強K）の先端を目安に適度に振ってジャンプ防止&相手の牽制技をつぶしていこう。後述する強葵花を併用していくことにより、相手の前方ジャンプや無闇な牽制技を制限できるので、強葵花を警戒してガードや垂直ジャンプをする相手には遠強K～闇払い or 遠強Kなどと使い分けていくといいだろう。遠強K後にフェイントとして遠距離立ち弱キックを出していくのもいい感じだ。

●近距離戦では…？

百合折りや空ジャンプから主に狙っていきたい行動＝ダメージ源は…。

◯しゃがみ弱キック→近距離立ち弱キック→キャンセル夢弾（1段目）→キャンセル強葵花 or 八稚女

定番だが確実にダメージを奪える連続技。始動技を近距離立ち弱キックにしてキャンセル夢弾（2段目）→キャンセル強葵花 or 八稚女でもいい。

しゃがみ弱キックや近距離立ち弱キックがガードされたらノーキャンセル屑風を狙おう。

●屑風 or 通常投げ

威力重視なら屑風、早さ&スキの短さを重視するなら通常投げ。また、通常投げはストライカー（以下：ST）を使用すれば追撃可能になるので充分狙う価値はある。屑風後は安定して、夢弾（1段目）→キャンセル強葵花 or 八稚女の追撃が可能。チョイとお茶目な君は昨年同様、通常技→空振りキャンセル轟斧（1段目）→キャンセル屑風…の連携を狙っていこう。STを通常技と同時に召喚して、屑風との連携を組むとバリエーションも増えるぞ♡

●牽制技が長い&飛び道具を多用する相手には…？

本作では爪櫛の代わりに強葵花に注目し、その特性を充分に活用したい。

強葵花は屑風同様、体を沈めた低い姿勢の時に無敵状態になる。飛び道具（地を這うもの以外）を抜け、葵花をガードさせるだけなら簡単だが、当てるとなると、ある程度近づかなければならない（飛び道具発射後のスキにもよる）。ほぼ同じ射程である遠強Kを牽制し、間合いを確保して狙っていこう。

また、上段判定の技（チャンの遠距離立ち弱パンチやラルフ&紅丸の遠距離立ち強パンチなど）の多くも回避しつつヒットさせられるので、これを機にジャンプ攻撃だけに頼らず、地味でも地上戦をモノにできるようになろう。

●ジャンプ攻撃からは…？

ジャンプ攻撃も例年通り。ちなみに今年も百合折りからSTを組み込めるので…百合折り→しゃがみ弱キック（同時にSTセス召喚）→セス跳び蹴り→ふっ飛ばし攻撃→キャンセル強鬼焼き（セスアッパーもヒット）→追撃（MAX八稚女など）…っといった連続技も可能だ。中ジャンプ百合折り往復は対処方を知ってる相手には効果薄…。百合折り中にST召喚や程よく屑風を併用しておくべし！

●八稚女ヒット後は…？
爆発直後すぐに行動可能。

少し後退して相手の起き上がりにガード不能・弱闇払いを狙おう。屑風1回分のゲージもたまるのでお得じゃぞ！闇払いと同時にSTを召喚すれば二重三重のガード不能技 or 連携も展開できるぞ！もちろん、ダッシュや琴月 陰で近づき、起き責めも狙える。

●画面端では…？

追いこまれた時には相手のジャンプ攻撃や突進技に合わせて後転→屑風で一発逆転を狙っていきたいね。

◯STネオ&ジオ（屑風中）→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱闇削ぎ→追撃

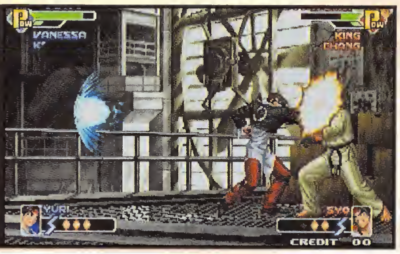
八稚女で追撃する際は相手の位置に充分に気をつけよう。

◯百合折り（&STネオ&ジオ召喚）→近距離立ち弱パンチ→キャンセル屑風→しゃがみ強パンチ→キャンセル葵花→近距離立ち弱パンチ→キャンセル夢弾（1～2段目の間に再びSTネオ&ジオ召喚）→キャンセル八稚女→追撃

逆に、相手を画面端近くに追い詰めている状況での連続技。



やはり頼りの綱は今年も近立弱K（＋夢弾）！　鋭利な刃物ながら下段を刈りまくれ



忍び寄る気配に気づかない君には散りゆく花を…。相手のSTがからむとムズいけどね



八稚女に限らず、葵花や琴月ヒット後にもジョー（＋本体連続技）が決まるぞな

技コマンド表

●投げ技	
逆剥ぎ	←or→＋C
逆逆剥ぎ	←or→＋D
●特殊技	
外式・夢弾	→＋A・A
外式・轟斧陰“死神”	→＋B
外式・百合折り	（空中）←＋B
●必殺技	
百式・鬼焼き★	→↓↘＋AorC
百八式・闇払い★	↓↘→＋AorC
百弐拾七式・葵花	↓↙←＋AorC（3回入力）
弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←＋BorD
屑風	（近距離）→↘↓↙←→＋AorC
●超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋AorC
裏千弐百七式・闇削ぎ	↓↘→↓↘→＋AorC
●MAX超必殺技	
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←＋AC
●ストライカー動作／アナザーストライカー	
裏百八式・八酒杯／マチュア&バイス	

キャンセル表

	弱パンチ	弱キック	強パンチ	強キック
近距離立ち	◎	◎	◎	×
遠距離立ち	×	×	×	×
しゃがみ	×	×	◎	×
垂直通常ジャンプ	×	×	×	×
斜め／垂直小ジャンプ	×	×	×	×
ふっとばし攻撃	◎			
空中ふっとばし攻撃	×			
夢弾	◎／◎			
死神	△／△			
百合折り	×			

※必殺技&特殊技でキャンセル可＝◎／必殺技でのみキャンセル可＝○／通常技キャンセルで出した時のみキャンセル可＝△／キャンセル不可＝×



Cか、Sか。魂に聞け。
ミレニアムの最強バトル!

ドリームキャスト版も発売された『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』。今回は全28キャラクターの技コマンドを紹介。

カプコン	
NAOMI	稼働中
家庭用CD	—
DC	発売中／5,800円
SS	—
PS	—
NP	—
未定	格闘アクション

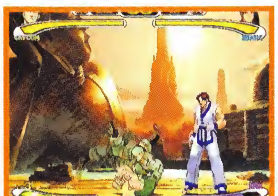
<DC版>※ぷるぷるぱっく対応、アーケードスティック対応、VGA対応、モデム対応（通信対戦）、DCキーボード対応、NPC対応。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

システム紹介

ガードクラッシュ

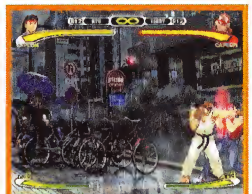
攻撃を一定以上ガードし続けると、ガード状態が崩れ無防備状態になってしまう。体力ゲージ枠が赤く光りだしたらもうすぐガードクラッシュの合図。相手との距離を空けてガード値の回復を待とう。攻める方は、ガードクラッシュで無防備になった相手に連続技を叩きこむのがセオリーだ。



普通にガードしているだけでは相手の攻撃を防ぎきれない

回りこみ

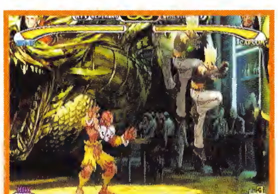
弱パンチと弱キック同時押しで発動する回りこみは、低い体勢で移動するので、飛び道具などの攻撃をかわしながら接近することができる。画面の端に追いこまれた時の緊急回避策として使っていくのがいいだろう。



相手の攻撃をかわしながら、間合いをつめていけるぞ

ダッシュ

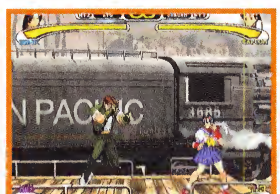
方向レバーを素早く2回入力することによってダッシュすることができる。前方向なら前ダッシュ、後ろ方向なら後ろダッシュとなる。相手との距離を詰めたい時や、反対に離したい時などに使うと効果的だ。前後に素早いダッシュを繰り返して相手を揺さぶるのも基本的な戦法。



ダッシュを使えば通常よりも素早く移動することができる

大ジャンプ

方向レバーを下に入れてからジャンプすることで通常より大きなジャンプを繰り出すことができる。相手の頭上を大きく飛び越えて背後に回りこむことも可能だ。相手の裏をかく奇襲戦法としても使っていけるぞ



大ジャンプなら相手の背後に回りこむことも簡単だ

時間差起きあがり

ふっとびバウンド中に弱パンチと強パンチを押しっぱなしにすることで、時間差起きあがりをすることができる。起きあがりのスキを狙ってくる相手を警戒する時に役に立つだろう。



起き上がりを狙ってくる相手のタイミングを外させよう

グルーヴポイントシステム

まったく新しいCPU戦専用の得点システムが登場! ゲーム中のプレイヤーの行動がリアルタイムに評価されるのがグルーヴポイントシステム（GPS）。

またファイネストKOという、獲得できるグルーヴポイントが一気にUPする要素もある。

華麗な試合運びで、魅せるプレイをこころがけよう。



リアルタイムでプレイヤーとしての腕前を評価してくれる

ストーリー STORY



西暦2000年。

全世界格闘ファンの「異種格闘技戦に新たな風を！」の声のもと、ガルシア財閥とマスターズ財団の共同出資により、あらゆる興行的・政治的なしがらみを取り払ったスペシャルイベントが計画された。

「ミレニアムファイト2000」

そうそうたる格闘家たちが登録リストに名を連ね、人々は早くもその熱いファイトに胸を躍らせる。

満を持し、華々しく開かれるオープニング・セレモニー。やがて来る崩壊の予兆に、まだ誰も気づく術はない…。



イベントレポート

発表会IN ネオジオワールド

時は7月30日、ネオジオワールド東京ベイサイド内アゴラの広場で『CAPCOM VS. SNK』のお披露目イベントが催された。

カプコンの名物広報、浦沢嬢によるゲームの紹介や、『CAPCOM VS. SNK』全国大会の予選を兼ねたゲーム大会など盛り沢山の内容に駆けつけた格闘ゲームファンも大満足。

ネオポケとの連動

ファンにとって一番気になるのは、やっぱり隠しキャラに関する情報？ 発表会では『CAPCOM VS. SNK』の隠しキャラに関する情報も発表されたのだ。

どうやら隠しキャラを出現させるには、バーサスと呼ばれるポイントを集めなければならない。

実はこのバーサス、ネオポケカラー版『SNK VS. CAPCOM 頂上決戦最強ファイターズ』のオリンピックモードでも集めることができるのだ。

ネオポケ版『SNK VS. CAPCOM頂上決戦最強ファイターズ』で一足早く隠しキャラをゲット！ ライバルたちに差をつけよう。

全国大会開催

発表イベントの中でも特に格闘ゲームファンの関心を集めたのが『CAPCOM VS. SNK』全国大会の開催発表。全国で開催される予選を勝ち抜いた強豪たちを集めて真の最強格闘ゲーマーを決定する壮大なプロジェクトなのだ。発表イベントの会場でも予選となるゲーム大会がおこなわれ、選ばれた2名が決勝戦の舞台となる東京ゲームショウ本戦へと駒を進めた。なお決勝大会ではビジュアルメモリの使用も可能となる。

『CAPCOM VS. SNK』ゲーム大会詳細

9月24日、幕張メッセ東京ゲームショウ、カプコンブースにて決勝大会開催。9月15日大阪、9月16日東京で地区大会あり。詳細は情報ダイヤル06−6205−0258（24時間自動案内）にて。



イベント会場は格闘ゲームファンの熱気でムンムンだった



ゲーム大会優勝者には全国大会への出場権が贈られた



真剣な表情でゲームシステムを解説する広報の浦沢嬢

「駆け上がる紅蓮」草薙 京

KYO KUSANAGI

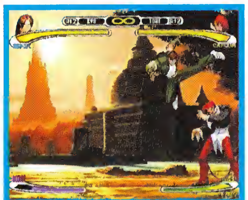


コマンド表

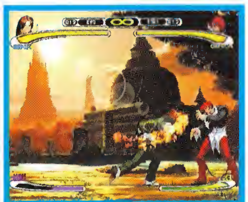
必殺技	
百式・鬼焼き	→↓↘+P
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+K
R.E.D.Kick（七百七式・独楽屠り）	←↓↙+K
百拾四式・荒咬み	↓↘→+P
百弐拾八式・九傷 百拾四式・荒咬み中、	↓↘→+P
百弐拾七式・八錆 百弐拾八式・九傷中、	P
超必殺技	
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+P
最終決戦奥義”無式”（三神技の壱）	↓↘→↓↘→+P



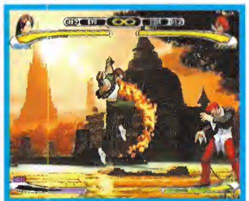
対オロチ戦のために編み出された最終決戦奥義”無式”（三神技の壱）



R．E．D．KicK（七拾七式・独楽屠り）



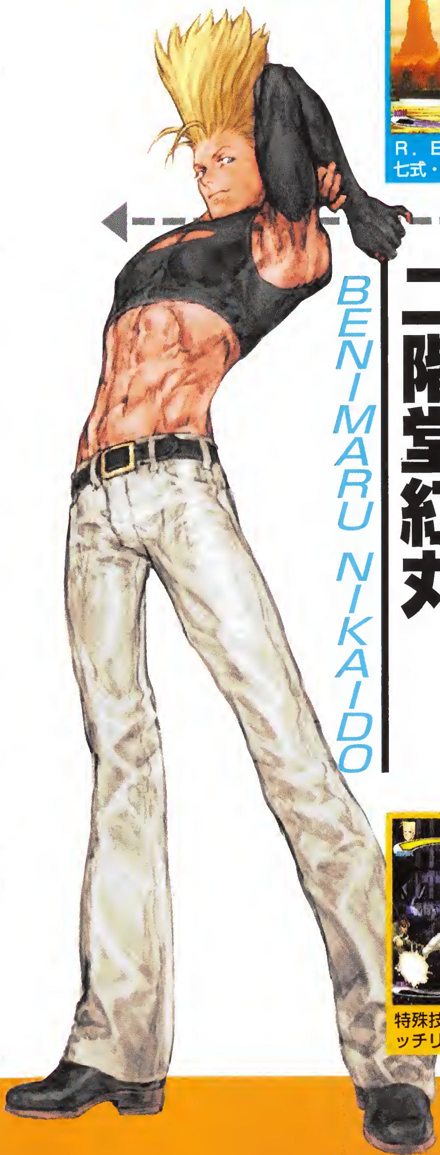
百拾四式・荒咬みから派生する連続技を決めていきたい



炎の対空技、百式・鬼焼きは引きつけてから出したい

「閃光の美学」二階堂紅丸

BENIMARU NIKAIDO

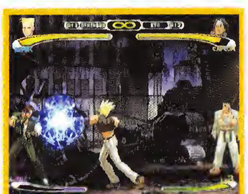




新たに会得した超必殺技、電影スパークはエフェクトも華麗だ



特殊技フライングドリルもバッチリ健在だ



判定の強い雷靭拳は牽制に使っていこう



真空片手駒で相手を遠くにふっとばすことができるぞ

コマンド表

必殺技	
雷靭拳	↓↘→+P
居合い蹴り	↓↘→+K
真空片手駒	→↘↓↙←+K
超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+P
電影スパーク	↓↙←↓↙←+P

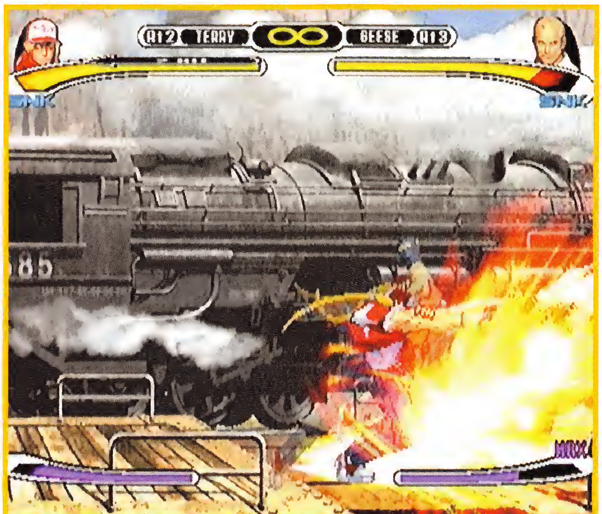
※コマンドはキャラが右向きの時のものです。

テリー・ボガード
TERRY BOGARD
「ワイルドウルフ」

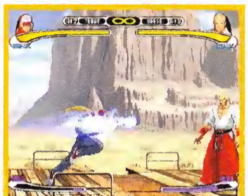


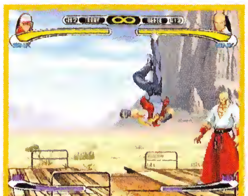
コマンド表

必殺技	
パワーウェイブ	↓↘→+P
バーンナックル	↓↙←+P
ライジングタックル	↓タメ↑+P
クラックシュート	↓↙←+K
超必殺技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→+P
バスターウルフ	↓↘→↓↘→+K



新しい超必殺技バスターウルフはグラフィックもかっこいいぞ

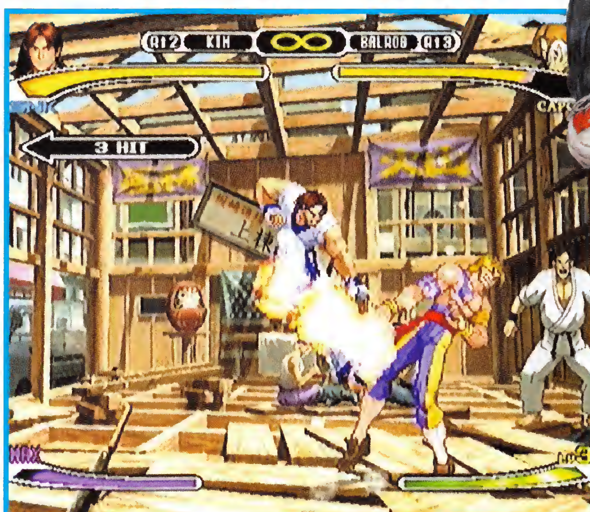

バーンナックルは、相手との距離をつめる時にも使えるぞ


対空技ライジングタックルで迎撃準備はオッケー？


パワーウェイブは地を這っていく飛び道具

キム・カッファン
KIM KAPHWAN
「渾身の正道」

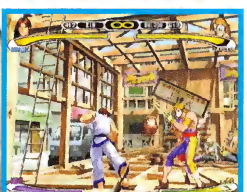




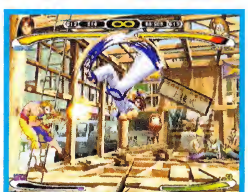
空中から降下して相手を踏みつける飛翔脚。ハチャチャチャー

コマンド表

必殺技	
半月斬	↓↙←+K
飛翔脚	空中で↓↘→+K
飛燕斬	↓タメ↑+K
覇気脚	↓↓+K
超必殺技	
鳳凰脚	↓↙←↙→+K
鳳凰天舞脚	空中で↓↘→↘↓↙←+K


覇気脚は鋭い切れ味のローキック


大きく広げた足を豪快に振り下ろす半月斬


切れ味するどい飛燕斬で飛んでくる相手を迎撃しよう

リョウ・サカザキ

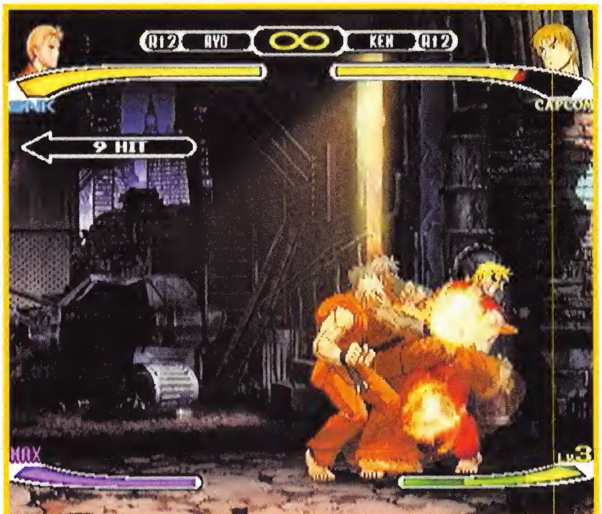
「無敵の龍」

RYO SAKAZAKI



コマンド表

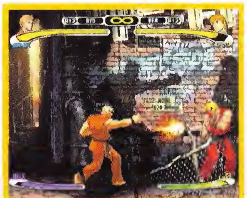
必殺技	
虎煌拳	↓↘→+P
虎咆	→↓↘+P
暫烈拳	→←→+P
飛燕疾風脚	↙タメ→+K
超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+P
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+P



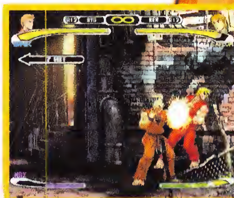
極限状態でこそ真の威力を発揮する超必殺技の元祖、龍虎乱舞



飛び蹴りから連続で蹴りを入れる飛燕疾風脚



飛び道具の虎煌拳は空中からでも撃つことができるぞ



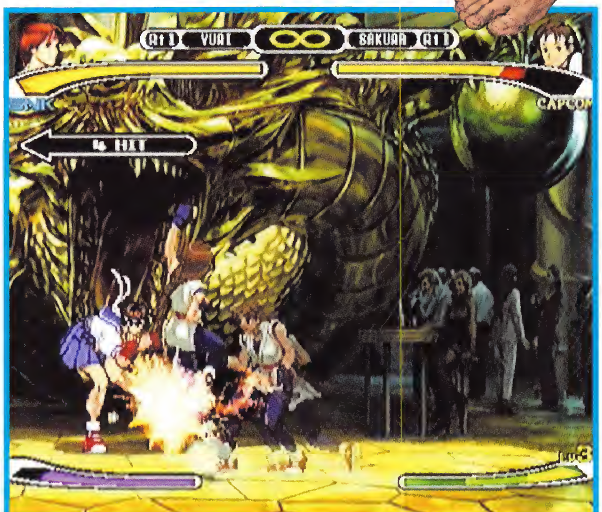
相手の体を宙に浮かせるほど強烈な暫烈拳の打撃

ユリ・サカザキ

「逆転よゆうッチ」

YURI SAKAZAKI

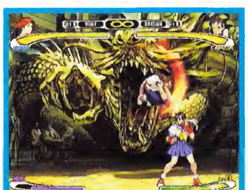




ユリちょうアッパーを連続で放つ超必殺技、飛燕烈孔



極限流空手の魂ともいえる超必殺技、覇王翔吼拳



雷煌拳は小さくジャンプするので奇襲に使っていける



ダッシュして相手を掴みビシバシぶっちゃう百烈びんた

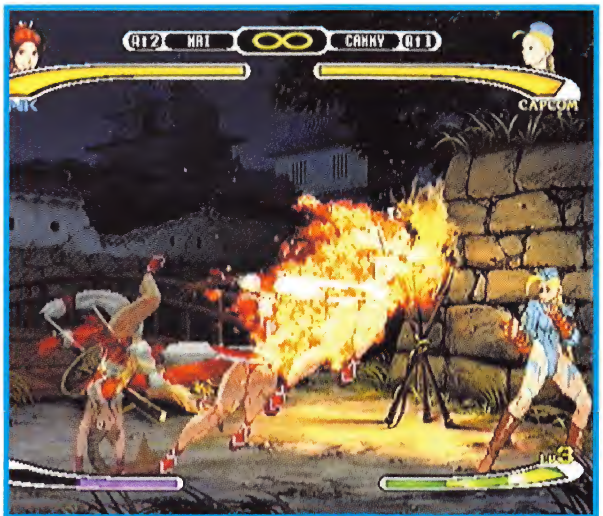
コマンド表

必殺技	
虎煌拳	↓↘→+P
空牙（ユリちょうアッパー）	→↓↘+P
雷煌拳	↓↘→+K
百烈びんた	→↘↓↙←+K
超必殺技	
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+P
飛燕烈孔	↓↘→↓↘+P

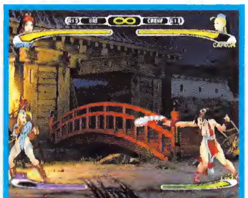
不知火舞
「妖艶なる舞踏」
MAI SHIRANUI

コマンド表

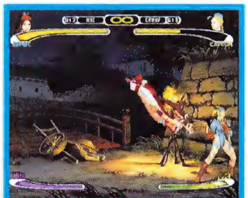
必殺技	
花蝶扇	↓↘→＋P
ムササビの舞	↓タメ↑＋P
龍炎舞	↓↙←＋P
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋K
超必殺技	
不知火流奥義　紅朱雀	空中で↓↙←↓↙←＋P
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋K



全身を炎に包みながら相手に突進する超必殺技、超必殺忍蜂


遠くから扇を放つ飛び道具、花蝶扇で相手を牽制しよう


大きな炎で相手を燃やす不知火忍法の龍炎舞


ムササビの舞は地上からでも、空中からでも出せる



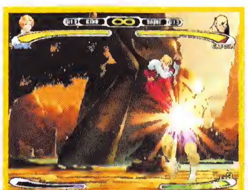
キング
「蹴撃の麗人」
KING

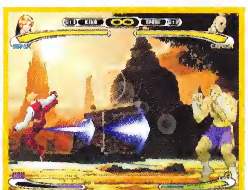




超必殺技、イリュージョンダンスは華麗なる蹴り技のオンパレード


倒立した姿勢から発動するトラップショット。


ジャンプしてキックの連続攻撃を出すサプライズローズ


飛び道具を連射する技、ダブルストライク

コマンド表

必殺技	
ベノムストライク	↓↘→＋K
ダブルストライク	↓↘→↓↘→＋K
トラップショット	←↓↙＋K
サプライズローズ	→↓↘＋K
トルネードキック	→↘↓↙←＋K
超必殺技	
イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←＋K
サイレントフラッシュ	↓↙←↓↙←＋K

山崎竜二
「私刑執行人」
RYUJI YAMAZAKI



コマンド表

必殺技	
裁きの匕首	→↓↘＋P
蛇使い	↓↙←＋Por弱K　タメ可
サドマゾ	←↙↓↘→＋K
倍返し	↓↘→＋P
超必殺技	
ギロチン	→←↙↓↘＋P
ドリル	レバー１回転＋P後、P連打



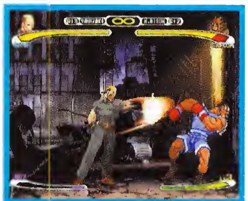
ドリルを決めたらボタン連打で威力を増加させましょ



当て身技のサドマゾで、相手に痛い目を見せてやれ



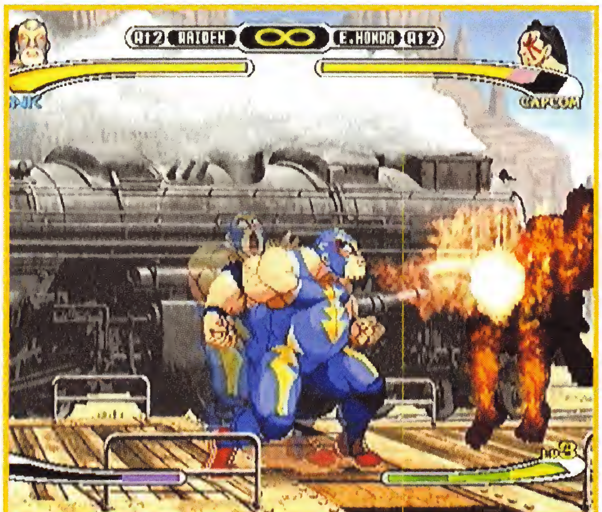
危険な切れ味、裁きの匕首



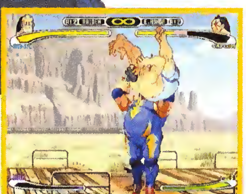
ボタンによって使い分けられる蛇使いは牽制に最適

ライデン
「暴走トレイン」
RAIDEN

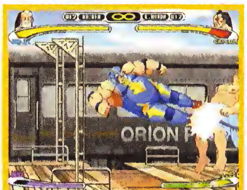




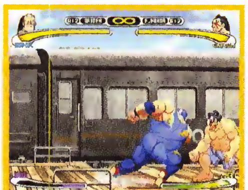
口から強烈な火炎を放射するファイアーブレス



サンダークラッシュボムで強烈に叩きつけてやろう



スーパードロップキックは奇襲にもってこいの速さ



タックルで相手を吹っ飛ばすジャイアントボム

コマンド表

必殺技	
ジャイアントボム	←タメ→＋P
毒霧	→↘↓↙←＋P
スーパードロップキック	K　タメて離す
サンダークラッシュボム	レバー１回転＋K
超必殺技	
ファイアーブレス	→↘↓↙←→↘↓↙←＋P
デストラクションドロップ	レバー2回転＋K

「復讐の紫炎」 八神 庵 IORI YAGAMI

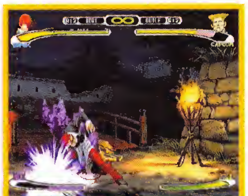


コマンド表

必殺技	
百八式・闇払い	↓↘→+P
百式・鬼焼き	→↓↘+P
百弐拾七式・葵花	↓↙←+P 3回まで連続入力可
弐百拾弐式・琴月 陰	→↘↓↙←+K
超必殺技	
裏百八式・八酒杯	↓↙←↙↓↘→+P
禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+P



復讐の紫炎で相手を包み燃やす、禁千弐百拾壱式・八稚女

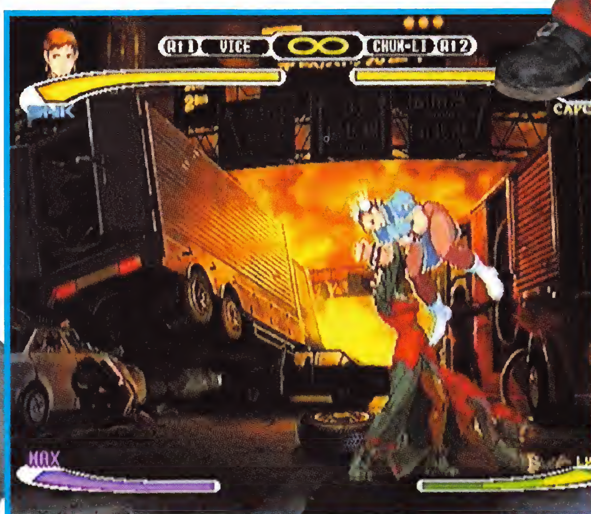

相手を地面に叩き伏せる、弐百拾弐式・琴月 陰


百弐拾七式・葵花。3段目まで決まると、とってもお得

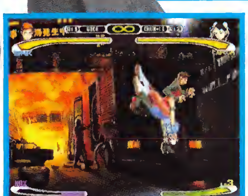

中段判定のカカト落とし、外式・轟斧陰"死神"も健在

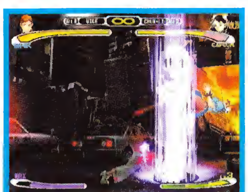
「蠱惑の裁断」 バイス VICE





超必殺技のネガティブゲインで強烈に叩きつけてさしあげましょう


新技トランキュリティーで、空中の敵も、はいキャッチ！


ネイルボムで妖しく昇天させてあげますわ♡


アウトレイジで華麗な脚線美を魅せつけてあげよう

コマンド表

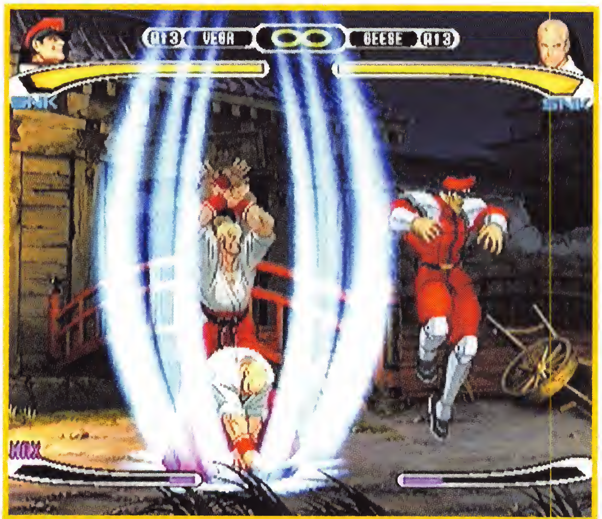
必殺技	
ネイルボム	←↙↓↘→+P
ゴアフェスト	→←↙↓↘→+P
ディーサイド	←↙↓↘→+K
アウトレイジ	↓↙←+K
トランキュリティ	→↓↘+K
超必殺技	
ウイザリングサーフェス	↓↘→↓↘→+P
ネガティブゲイン	→↘↓↙←→↘↓↙←+K

「悪のカリスマ」ギース・ハワード GEESE HOWARD



コマンド表

必殺技	
当て身投げ・上段	→↘↓↙←＋弱P
当て身投げ・中段	→↘↓↙←＋強P
烈風拳	↓↘→＋弱P
ダブル烈風拳	↓↘→＋強P
疾風拳	空中で↓↙←＋P
超必殺技	
レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘＋P



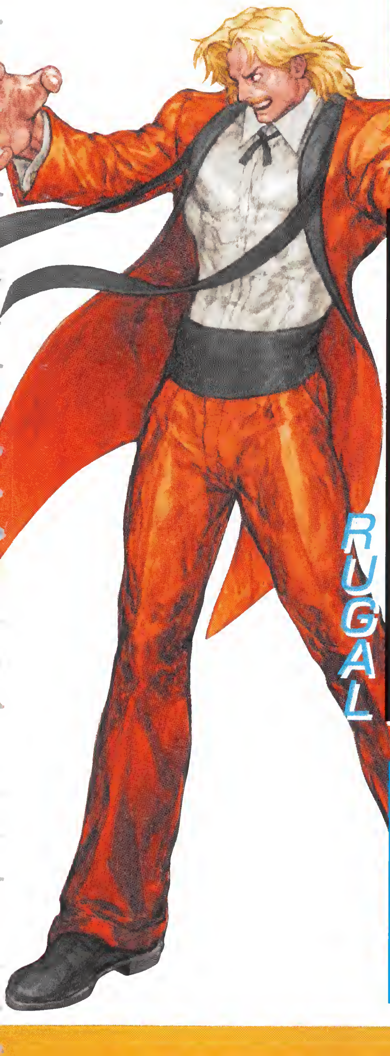
これぞ帝王の貫禄！　レイジングストームに恐怖せよ

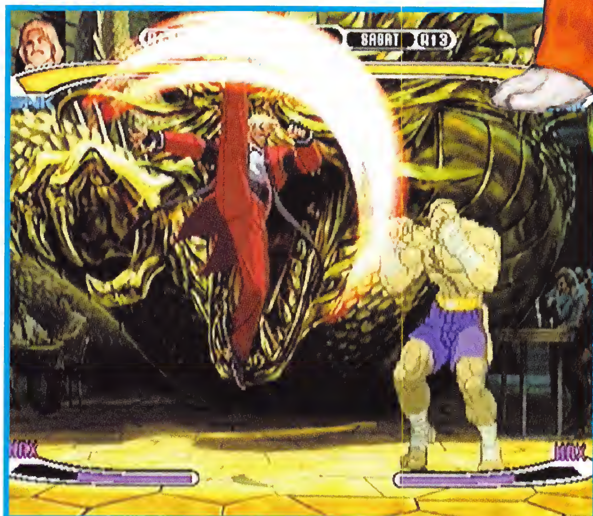

相手に向かって跳びこむ時には疾風拳を忘れずに！


どんな技でも無理やり掴んで投げてしまう当て身投げ

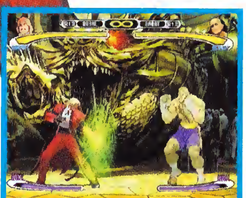

強で出せば烈風拳がダブル烈風拳になるぞ

「虐殺の交響曲」ルガール RUGAL





ジェノサイドカッターで相手の跳びこみを迎撃しよう


ダークバリヤーで相手の飛び道具を跳ね返してやろう


必殺技のゴッドプレスで画面端までご案内～


カイザーウェイブはボタン押しっぱなしでタメ可能

コマンド表

必殺技	
烈風拳	↓↘→＋P
カイザーウェイブ	→←↙↓↘→＋P タメ可
ゴッドプレス	→↘↓↙←＋P
ダークバリヤー	←↙↓↘→＋K
ジェノサイドカッター	→↓↘＋K
超必殺技	
ギガンテックプレッシャー	↓↘→↘↓↙←＋P
ジェノサイド・ヘブン	↓↘→↓↘→＋K

「永遠の挑戦者」リュウ

RYU

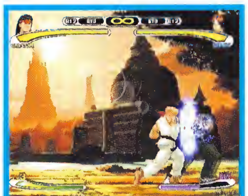


コマンド表

必殺技	
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←+K
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←+K
真・昇龍拳（LV3&MAX専用）	↓↘→↓↘+K



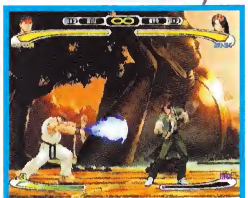
真・昇龍拳は至近距離で出さないと真の威力が出せない



しゃがみガード不可の鎖骨割りで堅い守りを打ち崩せ



←↙↓↘→+Pで波動拳がファイヤー波動拳になる



飛び道具の代名詞、波動拳。跳ばせて落とすのが基本形

「緋炎の昇龍」ケン

KEN





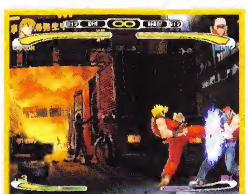
昇龍拳を強で出せば燃えるファイヤー昇龍拳になる。燃えろー！

コマンド表

必殺技	
波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
竜巻旋風脚（空中可）	↓↙←+K
龍閃脚	→↓↘+K
スーパーコンボ	
昇龍裂破	↓↘→↓↘+P
神龍拳	↓↘→↓↘+K
疾風迅雷脚（LV3&MAX専用）	↓↙←↓↙←+K



新技、龍閃脚。果たして新たな攻めの起点となるか？



特殊技の稲妻カカトで相手のガードを崩していこう



全キャラに「回り込み」装備で前転の出番はなしか？

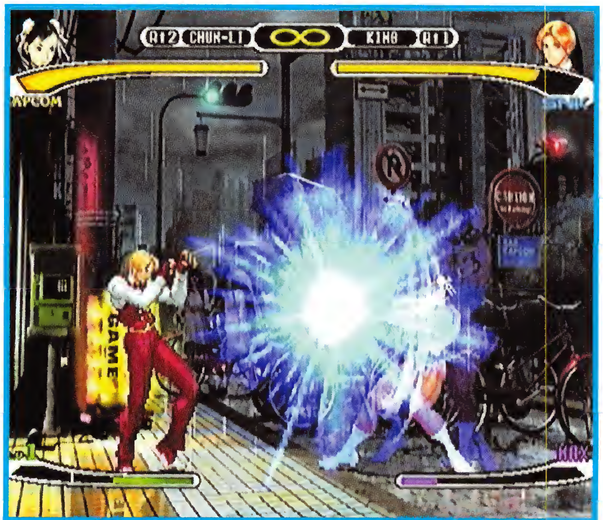
春麗 「魅惑の脚線美」

CHUN-LI

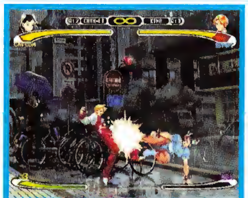


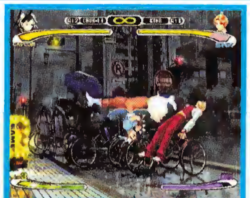
コマンド表

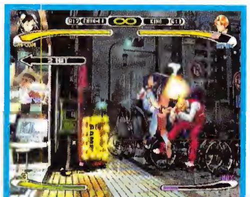
必殺技	
百裂脚	K連打
天昇脚	↓タメ↑+K
気功拳	←↙↓↘→+P
スピニングバードキック	←タメ→+K
スーパーコンボ	
気功掌	↓↘→↓↘→+P
千裂脚	←タメ→←→+K
覇山天昇脚	↙タメ↘↙↗+K



気功掌は連続技に組みこんでダメージ量増加を狙いたい

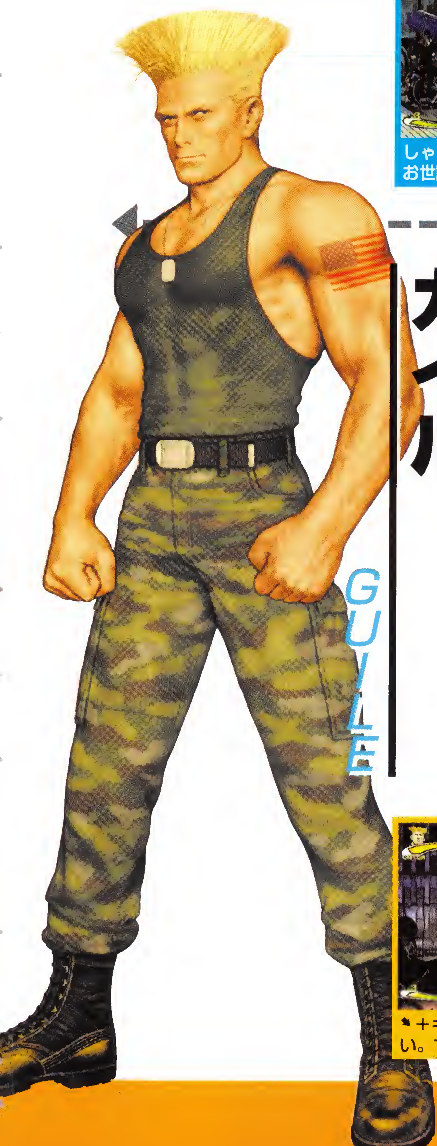

しゃがみ強キックには今回もお世話になりそう

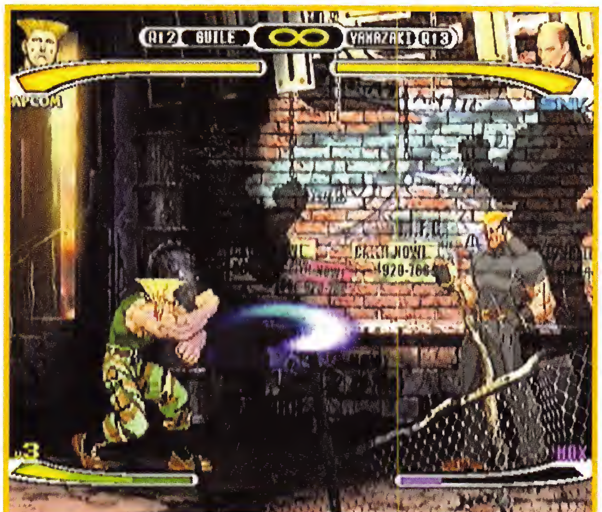

春麗の代名詞、スピニングバードキックも健在


対空技には信頼できる天昇脚でバッチリ安心

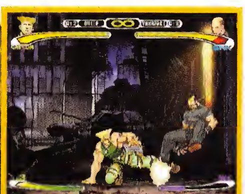
ガイル 「音速の両断」

GUILE

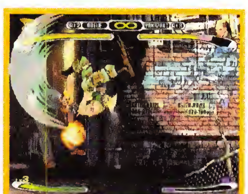




ソニックブームは攻守のバランスが取れた飛び道具


↘+キックでおなじみの足払い。ちょっと使いにくいかも。

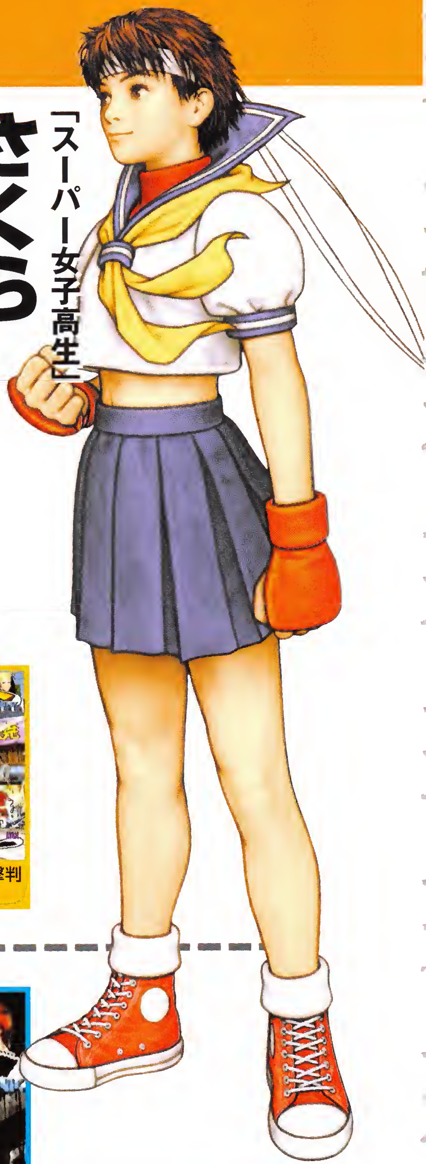

必殺技よりも頼りになる通常特殊技を使いこなしていこう


頼りになる対空技、サマーソルトキック。鉄壁の守りだ

コマンド表

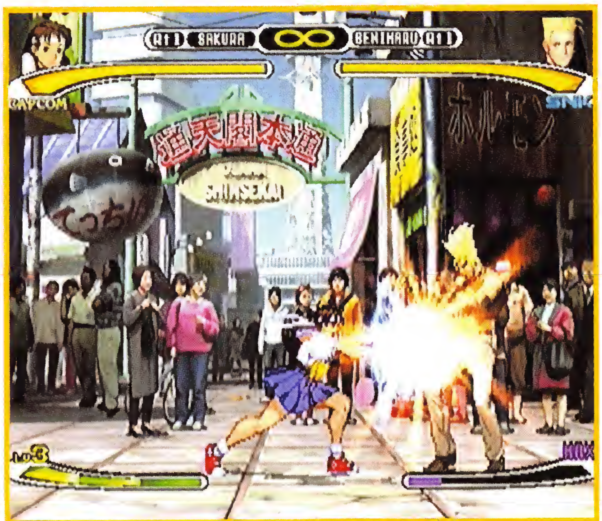
必殺技	
ソニックブーム	←タメ→+P
サマーソルトキック	↓タメ↑+K
スーパーコンボ	
トータルワイプアウト	←タメ→←→+P
サマーソルトストライク	↙タメ↘↙↗+K

「スーパー女子高生」さくら SAKURA

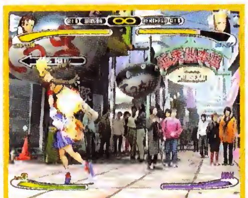


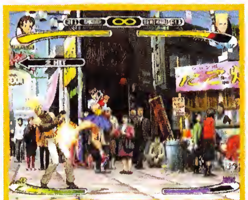
コマンド表

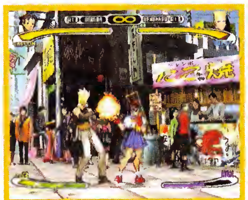
必殺技	
波動掌	↓↘→+P
紅桜拳	→↓↘+P
桜華脚	空中で↓↙←+K
春風連脚	↓↙←+K・↓↙←+K
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
春一旋	↓↙←↓↙←+K



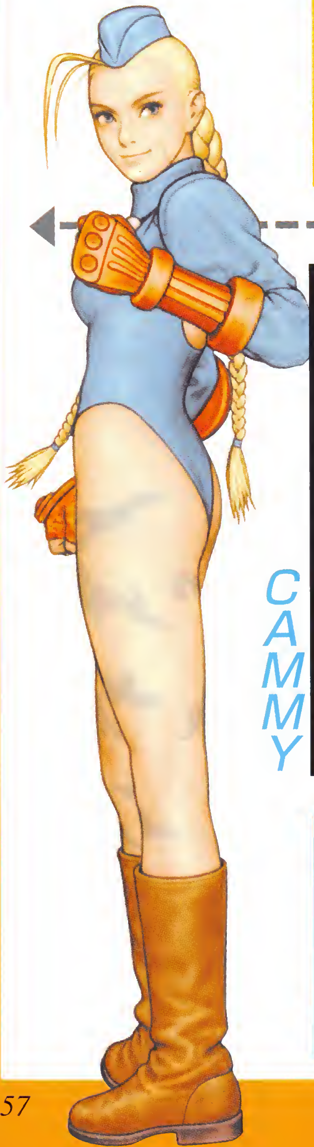
スーパーコンボの真空波動拳。連続技に組みこんでいきたい


紅桜拳は対空技としてより連続技用にオススメかも


春風連脚から2種類の技に派生していく


なんと挑発ポーズにも攻撃判定がついております

「人間兵器（リーサルウエポン）」キャミィ CAMMY





スピンドライブスマッシャーで華麗に相手を昇天させたい


ちょっとフェイント気味な動作のアクセルスピンナックル


スパイラルアローはガードされると反撃される危険も…


キャノンスパイクは対空技。しっかり撃ち落としてやれ

コマンド表

必殺技	
スパイラルアロー	↓↘→+K
キャノンスパイク	→↓↘+K
アクセルスピンナックル	→↘↓↙←+P
フーリガンコンビネーション	↙↓↘→↗+P
スーパーコンボ	
スピンドライブスマッシャー	↓↘→↓↘+K

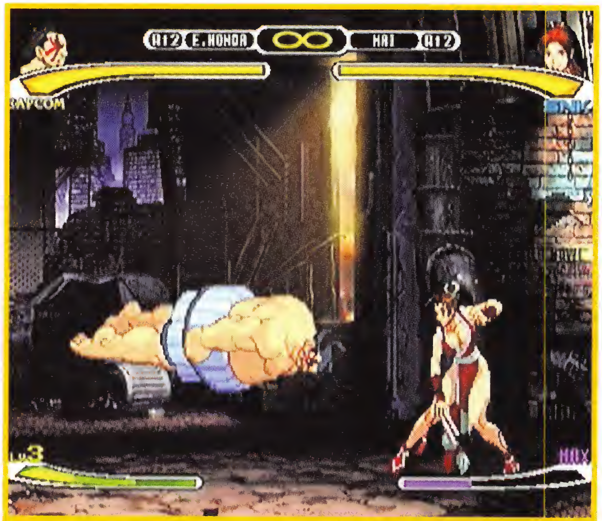
「豪快スモウパワー」エドモンド本田

E・HONDA



コマンド表

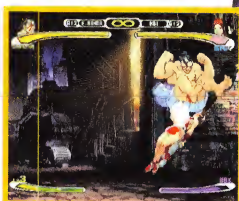
必殺技	
百裂張り手	P連打
スーパー頭突き	←タメ→+P
スーパー百貫落とし	↓タメ↑+K
大銀杏投げ	レバー1回転+P
スーパーコンボ	
鬼無双	←タメ→←→+P
大蛇砕き（LV3&MAX専用）	レバー2回転+P



スーパー頭突きの弱と強では、スピードと飛距離が変わる


相撲取りらしい豪快な投げ技を、お見舞いしてやろう

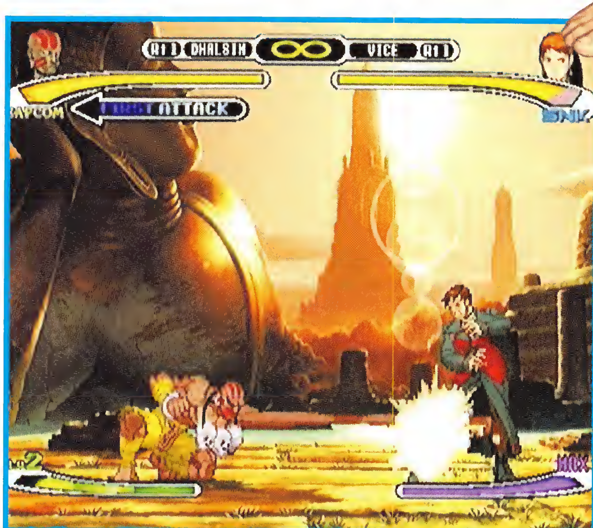

プッシュプッシュの百裂張り手。起き上がり攻めにどうぞ


超重量級キャラが落ちてくる恐怖のスーパー百貫落とし

「ヨーガの奇跡」ダルシム

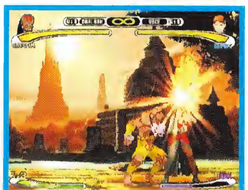
DHALSIM

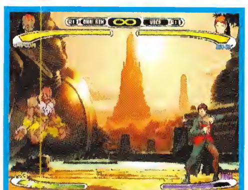




伸び〜るズームパンチはカウンター食らうと、ちょっと痛いです


特殊技のドリルキックは残念ながら弱体化


対空で使うにはちょっと頼りない気がするヨガブラスト


ヨガテレポートは押すボタンで移動距離が変えられる

コマンド表

必殺技	
ヨガファイア	↓↘→+P
ヨガフレイム	→↘↓↙←+P
ヨガブラスト	→↘↓↙←+K
ヨガテレポート（前）	→↓↘+P同時押し orK同時押し
ヨガテレポート（後）	←↓↙+P同時押し orK同時押し
スーパーコンボ	
ヨガストリーム	↓↘→↓↘→+P
ヨガボルケイノ	↓↘→↓↘→+K

ザンギエフ ZANGIEF

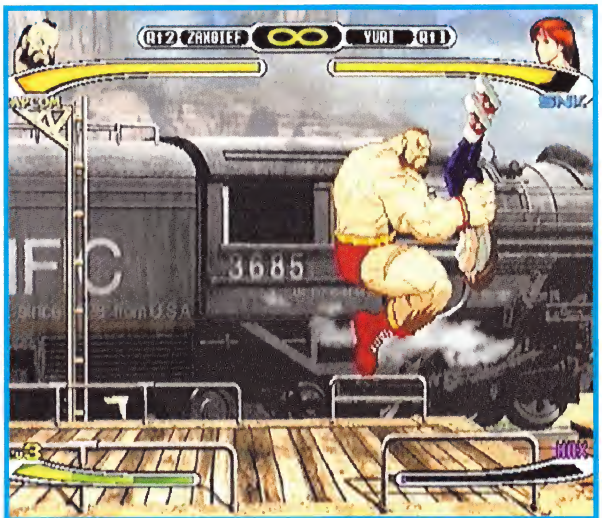
「赤きサイクロン」

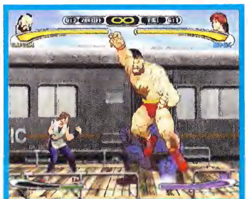


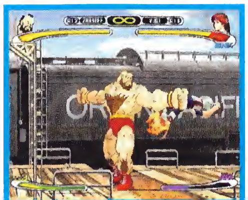
コマンド表

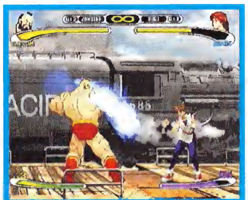
必殺技	
ダブルラリアット	P同時押し
バニシングフラット	➡⬇↘+P
スクリューパイルドライバー	レバー１回転+P
アトミックスープレックス	投げ間合いで レバー１回転+K

スーパーコンボ	
ファイナルアトミックバスター	レバー2回転+P
エリアルロシアンスラム	⬇↘➡⬇↘+K


やはりザンギといえばスクリューパイルドライバーでしょ


超必殺対空投げエリアルロシアンスラム、これが決まるといい感じ


様々な局面で活躍してくれるダブルラリアット


飛び道具なんかバニシングフラットで消してしまえ

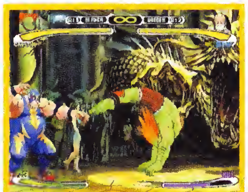
ブランカ BLANKA

「野生の咆哮」




エレクトリックサンダーはひたすらボタン連打あるのみ


とにかく動きまわって相手が油断するスキを狙おう


通常技も使いやすいものが多いので初心者にもオススメ


ローリングアタックを中心とした突進技を使い分けよう

コマンド表

必殺技	
エレクトリックサンダー	P連打
ローリングアタック	⬅タメ➡+P
バックステップローリング	⬅タメ➡+K
バーチカルローリング	⬇タメ⬆+K

スーパーコンボ	
ダイレクトライトニング	⬅タメ➡⬅➡+P
シャウトオブアース	↙タメ↘↙↗+P連打

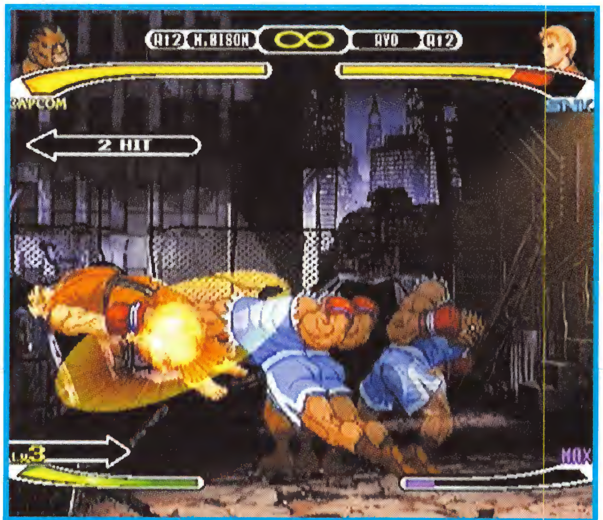
M.バイソン「狂える猛牛」

M.BISON



コマンド表

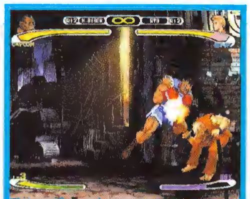
必殺技	
ダッシュストレート	←タメ→+P
ダッシュアッパー	←タメ→+K
ダッシュグランドストレート	←タメ↘+P
ターンパンチ	PorKタメて離す
バッファローヘッドバット	↓タメ↑+P
スーパーコンボ	
クレイジーバッファロー	←タメ→←→+P
ギガトンブロー(LV3&MAX専用)	←タメ→←→+K



クレイジーバッファローで豪快なフィニッシュシーンを飾ろう



攻撃こそ最大の防御、怒濤のラッシュで一気に攻めろ



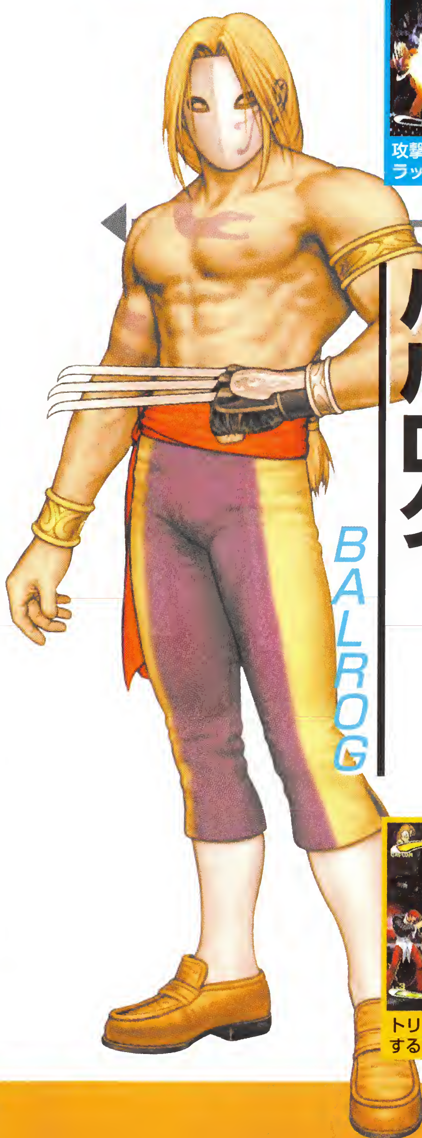
バッファローヘッドバットはバイソンにとって貴重な対空技



タメ技のターンパンチは使いどころが難しい

バルログ「仮面の貴公子」

BALROG





華麗なる空中殺法でビューティフルな試合を演出しよう



トリッキーな技で相手を翻弄するのがバルログのセオリー



スライディングは先端が当たる程度で出すのが基本



手に爪をつけているため通常でもリーチはかなり長い

コマンド表

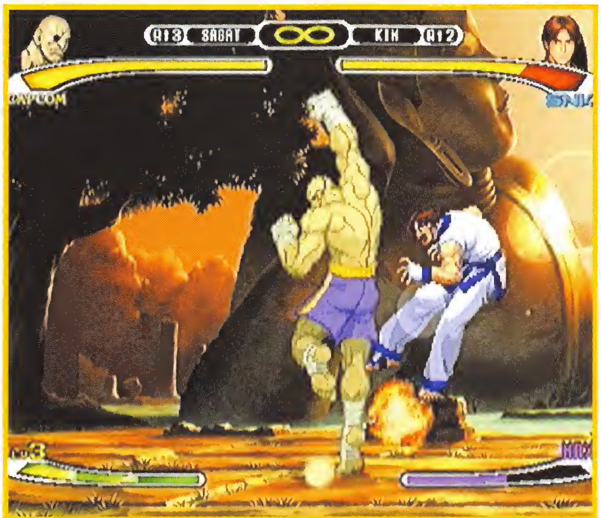
必殺技	
ローリングクリスタルフラッシュ	←タメ→+P
スカイハイクロー	↓タメ↑+P
フライングバルセロナアタック	↓タメ↑+K壁でジャンプ後、空中でP
イズナドロップ	↓タメ↑+K壁でジャンプ後、相手の近くで↓以外+P
スーパーコンボ	
ローリングイズナドロップ	↙タメ↘↙↗+K壁でジャンプ後、相手の近くで↓以外+P
スカーレットミラージュ	←タメ→←→+K
レッドインパクト(LV3&MAX専用)	←タメ→←→+P

サガット
「隻眼の帝王」
SAGAT

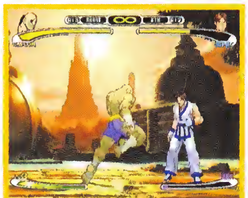


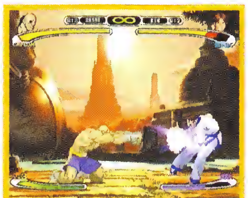
コマンド表

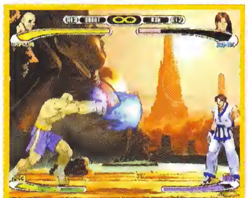
必殺技	
タイガーショット	↓↘→+P
グランドタイガーショット	↓↘→+K
タイガーアッパーカット	→↓↘+P
タイガークラッシュ	→↓↘+K
スーパーコンボ	
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘→+P
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+K



復讐のタイガーアッパーカットで迎撃準備は万全

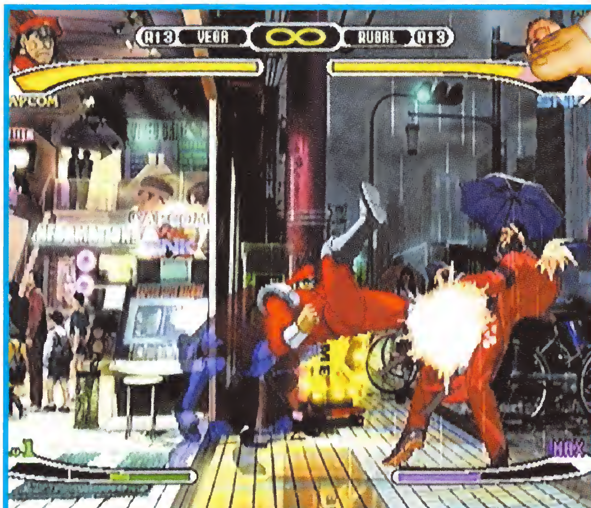

相手との間合いをつめるのにも有効なタイガークラッシュ


飛び道具の連射で相手の動きを封じこめてしまおう

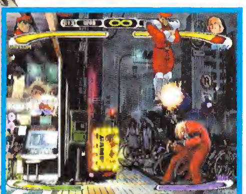

上段と下段のタイガーショットを使い分けていくべし

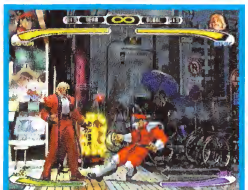
ベガ
「戦慄の魔人」
VEGA

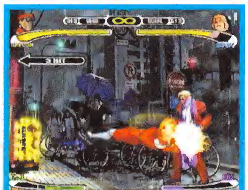




スーパーコンボのニープレスナイトメアは戦慄の悪夢


ヘッドプレスから様々な攻めを試すことができる


スライディングからのダブルニープレスはもはや基本か


サイコパワーを武器に世界征服を企む魔人ベガ

コマンド表

必殺技	
サイコバニッシュ	→↓↘+P
サイコインパクト	←タメ→+P
ダブルニープレス	←タメ→+K
ヘッドプレス	↓タメ↑+K
サマーソルトスカルダイバー	↓タメ↑+Pジャンプ後、空中でP
スーパーコンボ	
ハートブレイクディスピアー	←タメ→←→+P
ニープレスナイトメア	←タメ→←→+K

ネオポケ インフォメーション

ネオポケユーザー必見ゲーム情報コーナー

今月はプロレスゲームファン期待の新作「ビッグバンプロレス」や「INFINITY cure.」などの新着情報が目白押し。夏休みが終わってもネオポケは、まだまだ熱いぞ！

ネオジオポケットカラー

ビッグバンプロレス



明るく！楽しく！激しい！
アメリカンプロレスゲーム

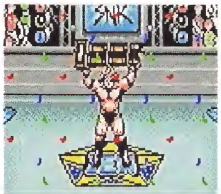
SNK / 9月予定 / 3,800円 / プロレス

※通信ケーブル対応

ストーリー

TV等で、ファンの前に姿を現すことができるのは、ほんの一握りのトップレスラーにすぎない。このIEWマットにおいても、それは例外ではない。彼らは、年間300にものぼる試合の中で、常にベストパフォーマンスを要求され続けるのだ。

そして今、長年IEWマットを支えてきた偉大なる王者ジョセフ・スティールの王位返上を受けて、8人のトップレスラーによる娯楽の至宝、IEWヘビー級チャンピオンベルトの争奪戦が始まった。



IEWマットの頂点を目指しひたすら勝ち抜いていくのみ

特殊ルールデスマッチ

「ビッグバンプロレス」では通常の試合の他に、3種類の特殊デスマッチをプレイすることができる。

『NO RULE』

ノールールデスマッチ。場外で闘ってもリングアウト負けにはならない。おまけに反則もやりたい放題の試合形式。

『COFFIN』

棺桶デスマッチ。相手を先にリング下の棺桶に放りこんだ方が勝者となる。

『REWARD』

賞金デスマッチ。場外左側に設置されたポールの上の賞金袋を相手より先に奪えば勝ちとなるルール。

※棺桶デスマッチ、賞金デスマッチは、3カウント、ギブアップ、リングアウトによる決着はない。



ノールールマッチでは場外乱闘や凶器攻撃何でもありだ



場外に設置された棺桶の中へ相手を放り込んでしまえ

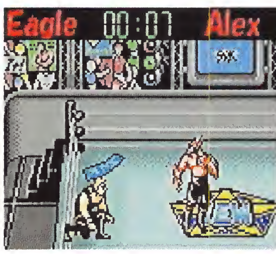


見た目にはかなりユニークな感じの賞金マッチ

フィニッシング・ムーブ

相手レスラーに一定の攻撃を与え続けると、プレイヤーキャラの名前が点滅を始める。

この時に相手の近くでA、Bボタンを同時に押すと『フィニッシング・ムーブ』が使用できる。名前が点滅していれば、試合中に何度でも使用することが可能だ。フィニッシング・ムーブで華麗なフィニッシュを飾ろう。



名前の部分が点滅を始めたらフィニッシングムーブ使用可能



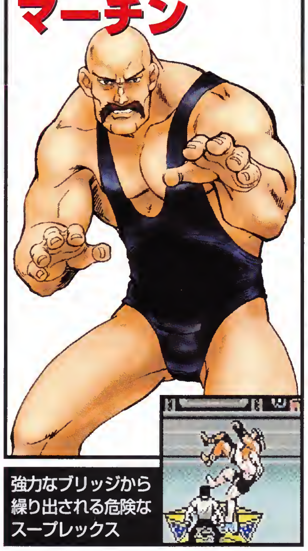
相手の近くでA、Bボタンを同時押しすればOK



成功するとレスラーの顔アップ画像が表示される

登場キャラクター紹介

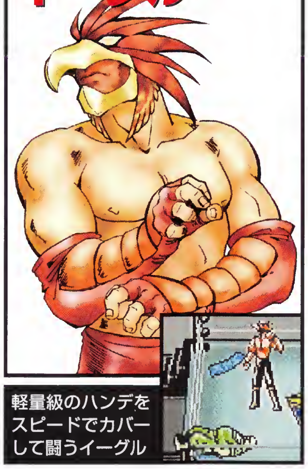
“スープレックス・タイフーン”
マイク・マーチン



強力なブリッジから繰り出される危険なスープレックス

アマレス出身の大型レスラー。多彩かつ強力なスープレックス攻撃を得意としている。
【フィニッシング・ムーブ：デンジャラス・バックドロップ】

“天空の覇者”
ザ・グレート・イーグル



軽量級のハンデをスピードでカバーして闘うイーグル

ＩＥＷライトヘビー級のチャンピオンだったが、同じ階級では敵無しの状態になったため、ヘビー級に参戦した。持ち前のスピードと空中殺法、そしてキレのいい打撃技でヘビー級の制覇を狙う。
［フィニッシング・ムーブ：イーグル・スパイク］

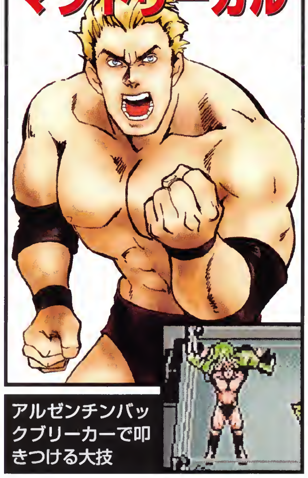
“ワイルドパンサー”
アレックス・フォール



最大の見せ場は、観客へのパフォーマンスかもしれない

傍若無人な態度と憎めない性格という相反するキャラクターで、ブライアンと人気を二分するレスラー。体格・パワーにおいて劣っているが、その瞬発力・テクニックで他のレスラーと互角以上に渡り合っている。
【フィニッシング・ムーブ：ワイルドボトム】

“超新星”
ブライアン・マクドゥーガル



アルゼンチンバックブリーカーで叩きつける大技

ＩＥＷマットに突如現れ、デビュー戦以来193連勝という大記録を打ち立てた驚異の新人レスラー。恵まれた体格からあふれ出るナチュラルパワーは他のレスラーを圧倒する。
【フィニッシング・ムーブ：トールハンマー】

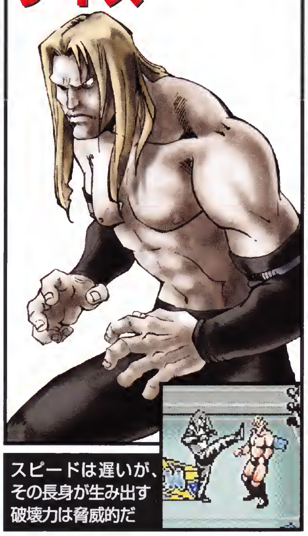
“東洋の魔術師”
マシー・ジ・オリエンタル



毒霧攻撃のような妖しい技も使いこなせるマシー

顔面に東洋系のペイントを施した謎のレスラー。申し分の無いテクニシャンである一方、ラフファイトも得意としている。
【フィニッシング・ムーブ：スコーピオン・デスロック】

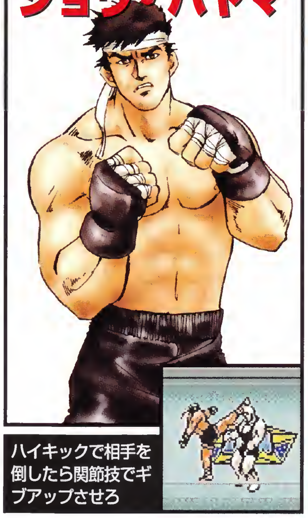
“黒い魔獣”
デイズ



スピードは遅いが、その長身が生み出す破壊力は脅威的だ

2メートルを越す長身の怪奇派レスラー。マイク等を使ってのアピール等は決して上手いとは言えないが、自らの身体の特長を使うことに関しては長けている。
【フィニッシング・ムーブ：ネックハンギングスラム】

“日の丸ファイター”
ショウ・ハヤマ



ハイキックで相手を倒したら関節技でギブアップさせろ

総合格闘技バーリトゥードのファイターとして着実に地位を築き上げていたが、ＩＥＷマットに電撃参戦。その研ぎ澄まされた関節技と切れ味鋭い投げ技で、チャンピオンの座を狙っている。
【フィニッシング・ムーブ：ショウ・キャプチャー】

“クレイジーボンバー”
デビッド・ボーグナー



パワーには絶大な自信を持っているデビッド

日米を股にかけて活躍している重量級レスラー。ブライアンとはタイプが異なるが、彼もまた豪快なパワーファイトを得意としている。
【フィニッシング・ムーブ：クレイジークランチ】

ネオジオポケットカラー
INFINITY cure.

『INFINITY』完結！真実はネオポケで明らかに！



プレイステーション版として発売され、多くのユーザーに好評を博した『インフィニティ』の完結編が、いつでもどこでも楽しめるネオジオポケットカラー版で登場！

キッド ー 10月予定 ー 予価4.800円 ー 恋愛アドベンチャー

ストーリー

●醒めない夢

4月1日の朝、主人公「石原誠」は最悪の目覚めを迎えた。誠の見た夢、それは『目の前で女の子が非業の死を遂げる夢』。

それが誰だったのか、その場所はどこだったのか、詳しいことは覚えていない。

ただ1つ、その日が6日後の4月6日だったということを除いて…。

●平凡という名の幸福の中で

誠はゼミ合宿のために、とある南海の孤島に来ていた。

やがて誠はそこで知り合ったゼミの班員や島に住んでいる女性たちとの交流を交わすうちに、その中の1人の女性と惹かれ合っていく。

もはやこの合宿は、誠の人生の中で重要な意味をもつものとなっていた。

このままつつがなく時は流れ、4月7日の到来とともに合宿は無事終了する…はずだった。

●不安の匂い

誠は一つ、大きな不安を抱えていた。

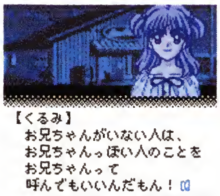
それは、時折起こる予知のような現象。

次第に症状は多発するようになり、ただの錯覚ではすまされない状態にまで到達する。脳裏をよぎる合宿初日の夢…。…どうすることもできないいま、時間だけが刻々と過ぎていく。

●悪夢の襲来

運命の日――4月6日。その日、「不安」は「絶望」へと、「予感」は「惨劇」へと姿を変えた。

誠には守れなかった。『彼女』自身を。そして『彼女』に誓ったはずの想いを。引き裂かれんばかりの心の痛みとともに、誠は意識を失った。



夢のように繰り返される時の中をさまよう主人公



様々な女の子との交流がストーリーを紡いでいく



PS版では明かされなかった真実がネオポケで明らかに！

ネオジオポケットカラー
COOL COOL JAM

どこでも気軽にクルクルワールドを楽しんでしまおう！

セッションプレイアクションというまったく新しいジャンルのゲーム「COOL COOL JAM」。同時発売されたドリームキャスト版と連動させて遊べるのだ。



SNK ー 発売中
3,800円 ー セッションプレイアクション
※DC対応

いろんな楽器をネオポケで楽しむことができる「COOL COOL JAM」。専用の接続ケーブルを使ってドリームキャスト版と連動させれば、新しいキャラクターを手に入れたりできて、より深く楽しむことが可能だ。



ドリームキャストとの連動で楽しみ方の幅が広がるね



クルクルの世界がネオジオポケットでも楽しめちゃうぞ

ネオジオポケットカラー
ロックマン バトル&ファイターズ

ワイリーメカを倒してデータベースを集めよう

カプコンの人気キャラ、ロックマンが大活躍するアクションゲーム『ロックマン バトル&ファイターズ』。今月は、データベースのモードについて紹介する。



カプコン ー 発売中
4,800円 ー アクション
※通信ケーブル対応

敵メカをノーコンティニューで倒した時にランダムで入手できるデータベース。出現率が完全にランダムなので簡単には全部揃えることができない。

通信ケーブルを使って友達と交換していくといいぞ。



隠しデータベースもある。すべてのデータを集めてみよう



通信ケーブルでデータを交換していけば楽しさも倍増だ

THE KING OF FIGHTERS バトルDEパラダイス

設定原画集

お待たせしました！ストライカー編！

前回の「主人公編」に引き続いて「ストライカー編」をお届けする『THE KING OF FIGHTERS バトルDEパラダイス』。特にストライカーたちの表情にスポットを当てて紹介するぞ。もちろん今回もオマケの謎カット（？）付き。



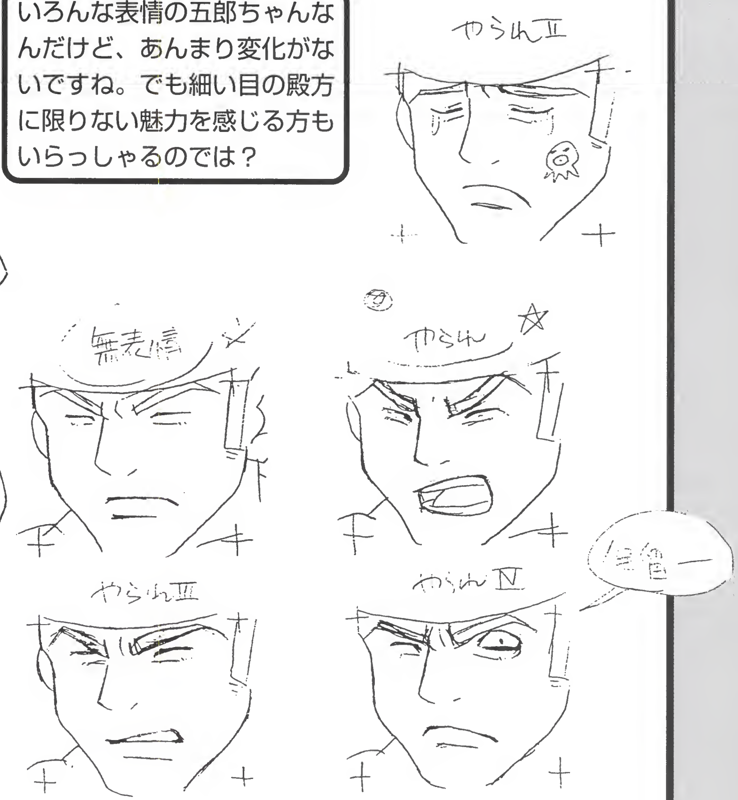


やっぱり、この2人がいないとKOFは始まらないっ！てなわけで京と庵のイラストからバトパラ設定原画集ストライカー編、始まりまーす。

京と庵

いろんな表情の五郎ちゃんなんだけど、あんまり変化がないですね。でも細い目の殿方に限りない魅力を感じる方もいらっしゃるのでは？





大門五郎



ビリー・カーン

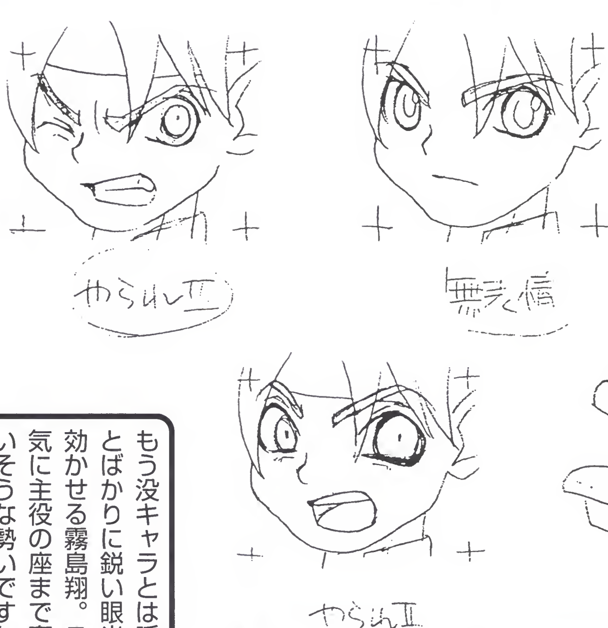
ギース様からのの指命を受けてバトパラに登場？ バンダナがトレードマークのビリー。やられてる時の表情が切なくって、たまんねっす。

ファンの熱い声援に応え、まぶしいばかりの制服姿で登場。もちろん髪型はロングで決まり！　やっぱり僕らのアイドルはアテナだけだよね。





麻宮アテナSP





もう没キャラとは呼ばせないとばかりに鋭い眼光で睨みを効かせる霧島翔。このまま一気に主役の座まで奪ってしまいそうな勢いですな。

霧島　翔

そりゃあもうナイスバディでお嬢様で眼鏡っ娘なんて、蝶反則。ストライカーなのに守ってあげたくなっちゃうよお。でも可愛いから承認！



フィオ

飛行機の操縦テクニックは今イチ（失礼）な冒険野郎アルフレッド。彼が主人公のアクションゲームとかあったら遊んでみたいよね。

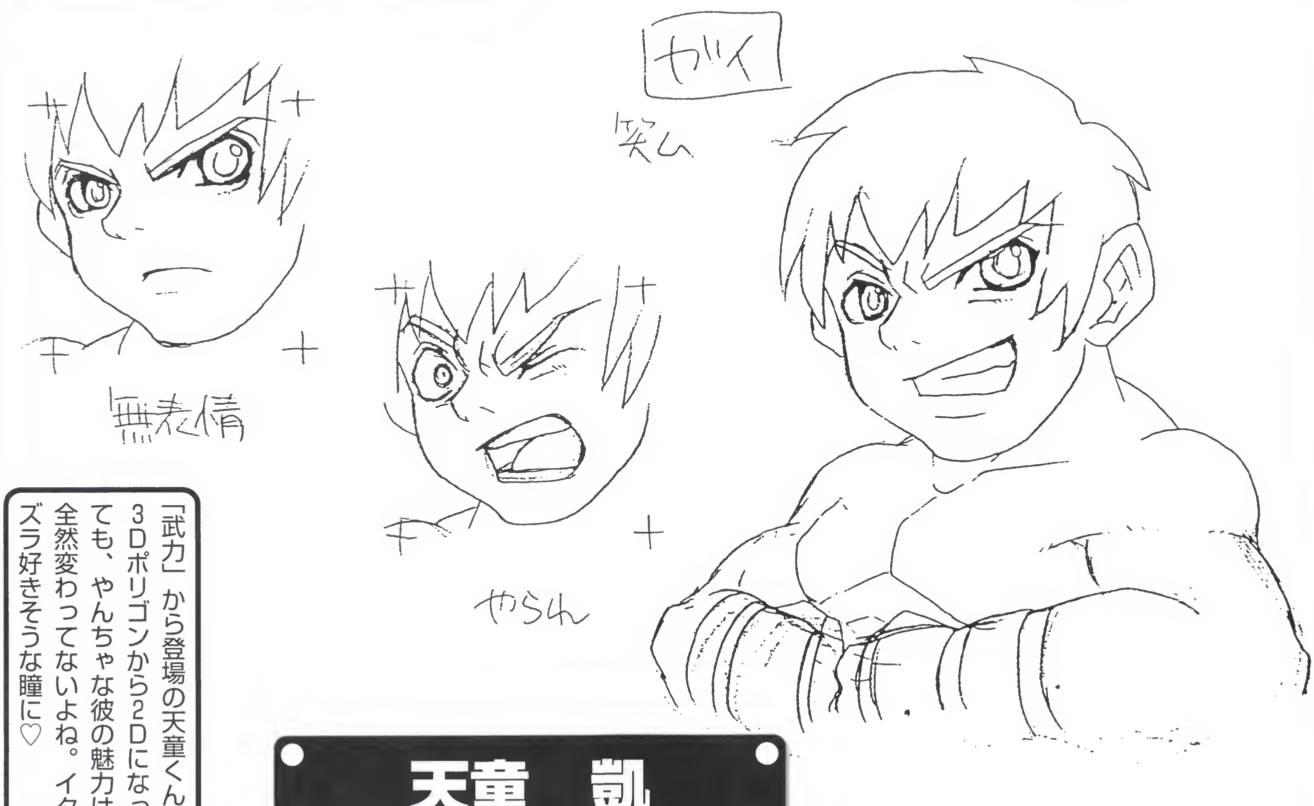


アルフレッド

悪党っぷりが表情からにじみ出ておりますなぁ。「CAPCOM VS SNK」への出場も決まって、もはや笑いが止まらないって感じかも。

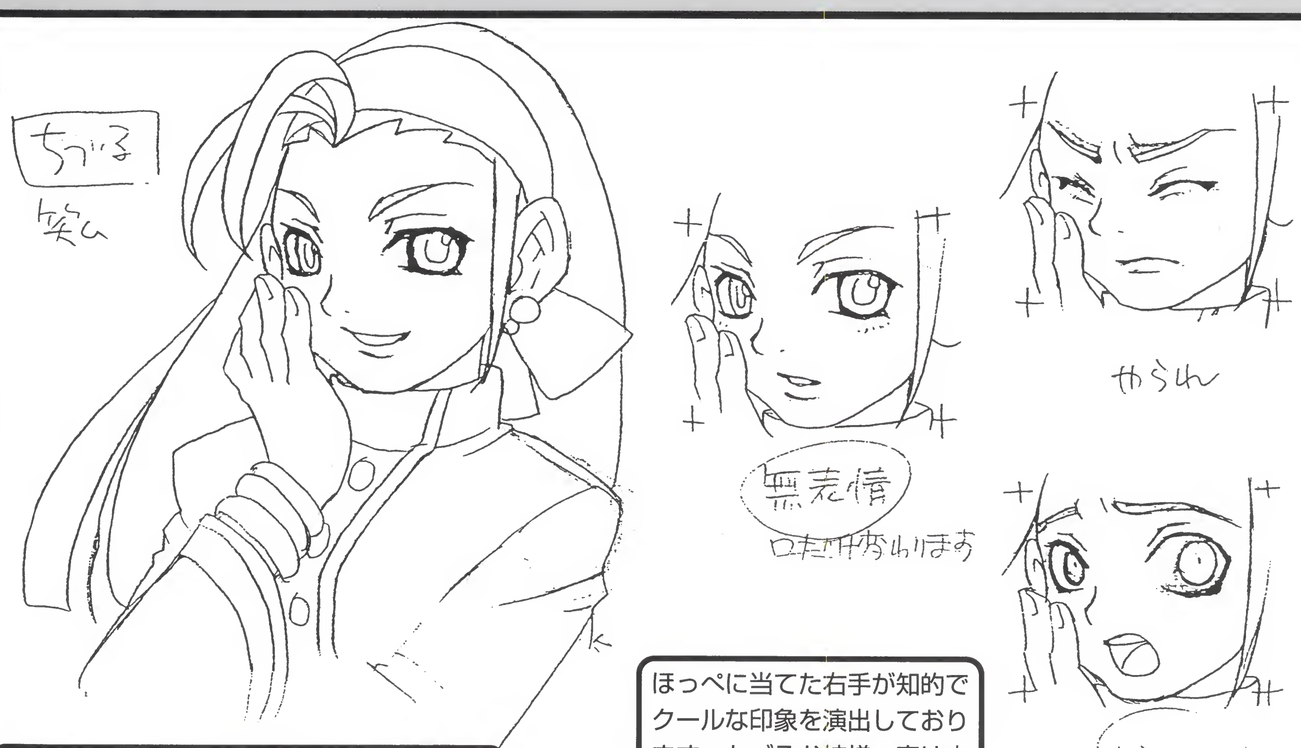


山崎竜二



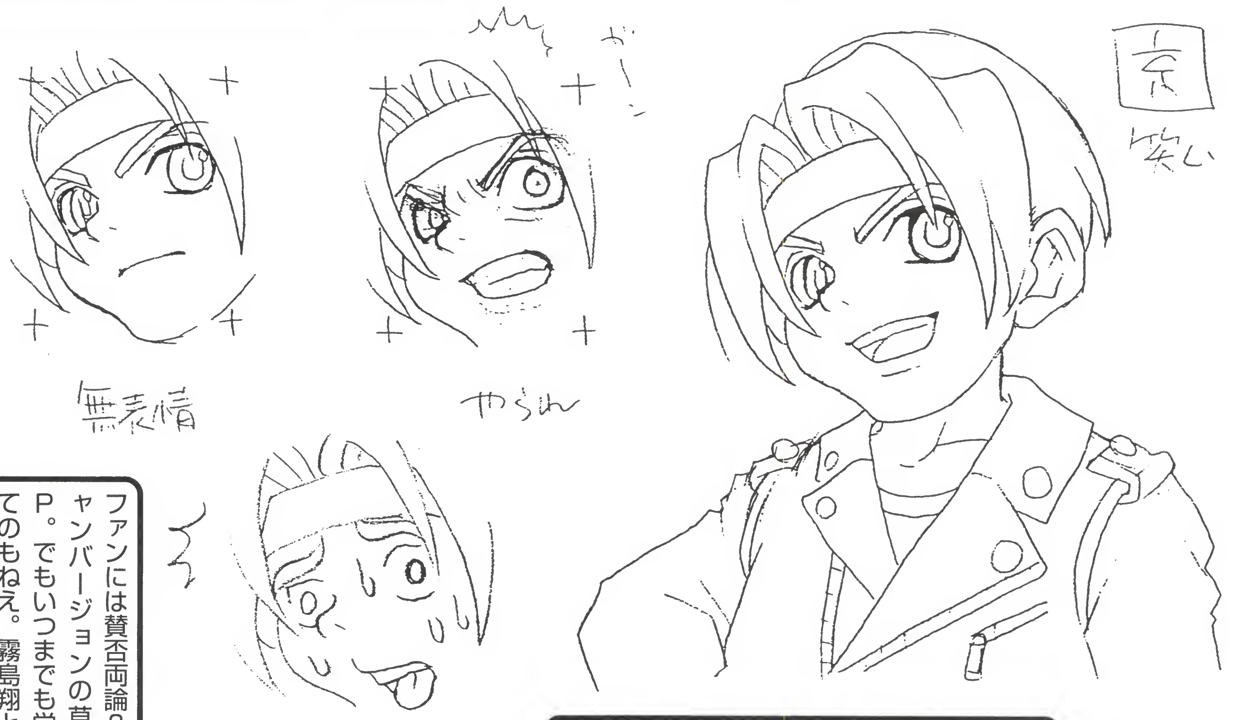
「武力」から登場の天童くん。3Dポリゴンから2Dになっても、やんちゃな彼の魅力は全然変わってないよね。イタズラ好きそうな瞳に♡

天童　凱



神楽ちづる

ほっぺに当てた右手が知的でクールな印象を演出しております、ちづるお姉様。実は虫歯が痛いの我慢してるだけだったりして？



ファンには賛否両論？ 革ジャンバージョンの草薙京SP。でもいつまでも学ラン姿てのもねえ。霧島翔との対決が見物かな。

草薙京SP

アイドル追っかけのジョン



「アテナさーん♡」。サインペンと色紙を手に欲望煩悩大暴走のジョン・フーン。後ろで見ているチャン・コーハンもかなり呆れ気味ですね。

真吾の手帳を見る'99新キャラ



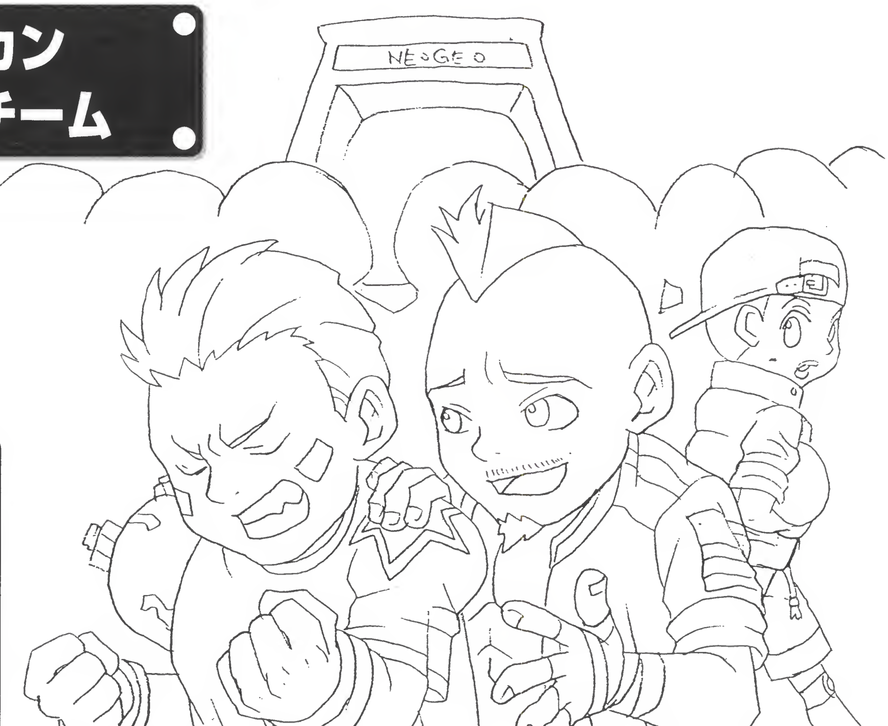
何やらみんなで熱心に覗きこんでおりますね。もしかしたらKOFの攻略法かな？ 勉強も対戦格闘も予習復習は大事ですよ。

クラウザー壁紙



クラウザーとレオナと香澄ちゃん。何か奇妙な取り合わせだけどポーズはバッチリ決まってます。それより香澄ちゃん、お父上が大変なことに？

アメリカンスポーツチーム



何やらがっくり肩を落としてるブライアンを慰めているヘビィー・D！　助け合える仲間がいるって素敵だよね。でも一体何で落ち込んでるの？

THE KING OF FIGHTERS 2000 設定原画集

四条雛子



指のテーピングは格闘家の証。苦しくったって悲しくったって土俵の中なら平気なドスコイ娘。相撲部を設立するまで頑張っちゃいますわ。

ばっちり決まったラモンのローリングソバット。初代タイガーマスクもビックリな技の切れ味。 目指せタイガー！ビバ、メヒコ！

ラモン

麟



KOF2000の新キャラでは一番怪しいオーラを放っている『飛族』の男。血液の代わりに毒が体内を流れているという噂。やっぱり怪しい。

マキシマ



“M式”格闘術を使う戦闘サイボーグ。主人公K’の保護者として？の苦労が絶えることはない。でも案外本人も楽しんでたりして。

ウィップ



愛用のムチ「ウッドドゥ」を振りかざして過激なポーズの女王様。噂によればエンディングでエライことになるとかならんとか。んー気になる！

レオナ



オロチ編も終了して無事普通の女の子に戻った感じです。相変わらず表情は少ないけれど、そんなところがファンの心をくすぐるんだよね。



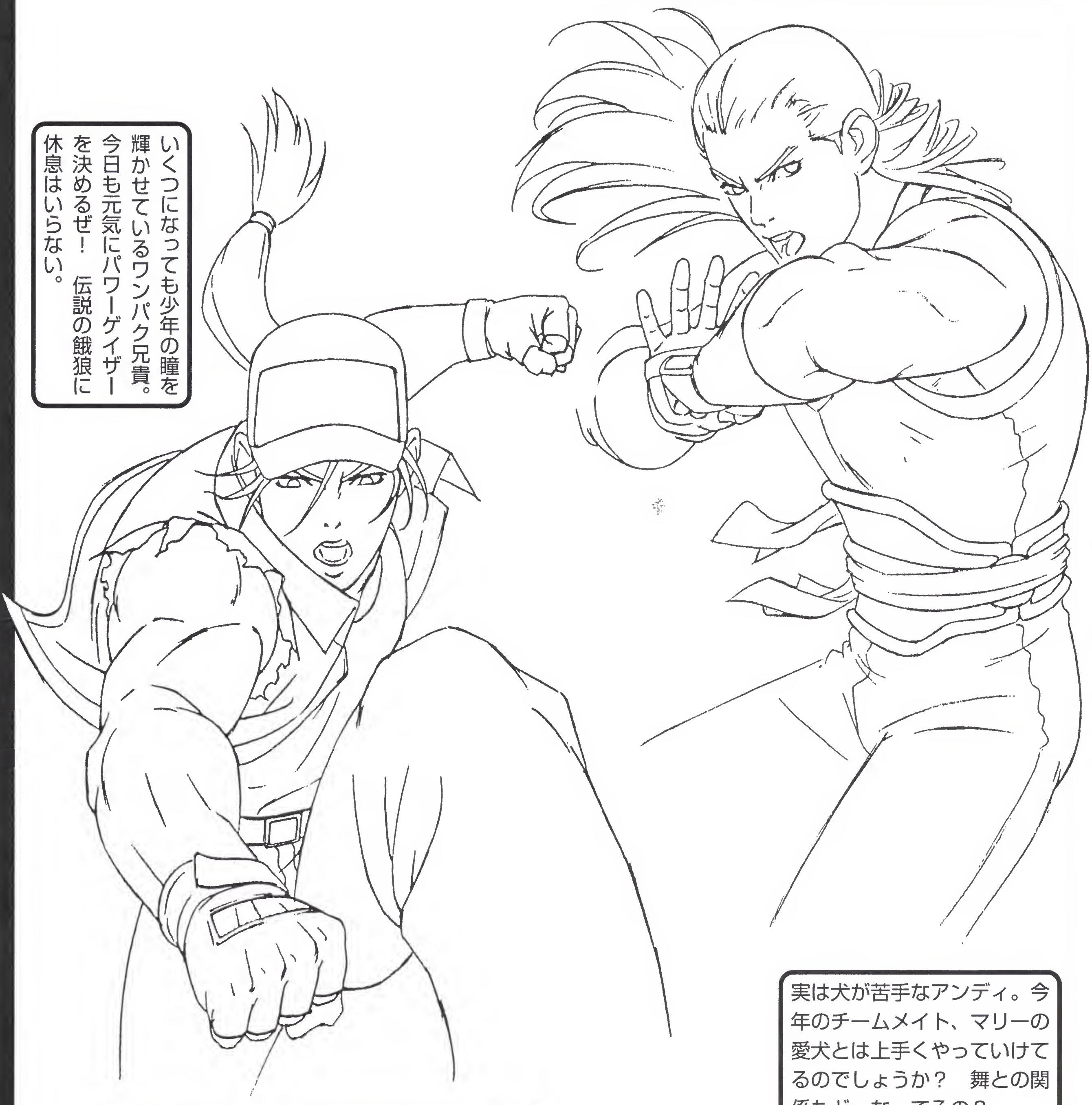
矢吹真吾

今年もまだ炎を出せない真吾。彼のストライカー動作を見るとどうしても『熱血ガンガン行進曲』を思い出さずにいられないのは何故だろう？

藤堂香澄

父を訪ねて幾千夜、闘い続ける大和撫子。いつのまにか女性格闘家チームのレギュラーの座も獲得したり、実は意外にしっかり者かもしれない？

アンディ・ボガード



いくつになっても少年の瞳を輝かせているワンパク兄貴。今日も元気にパワーゲイザーを決めるぜ！　伝説の餓狼に休息はいらない。

実は犬が苦手なアンディ。今年のチームメイト、マリーの愛犬とは上手くやっていけてるのでしょうか？　舞との関係もどーなってるの？

テリー・ボガード

チョイ・ボンゲ

危ねー、爪をつけたまんまでこっちに飛んで来ないで欲しいです。そんな彼にも愛する奥さんがいたりするのね。早く更正して帰ってあげてね。



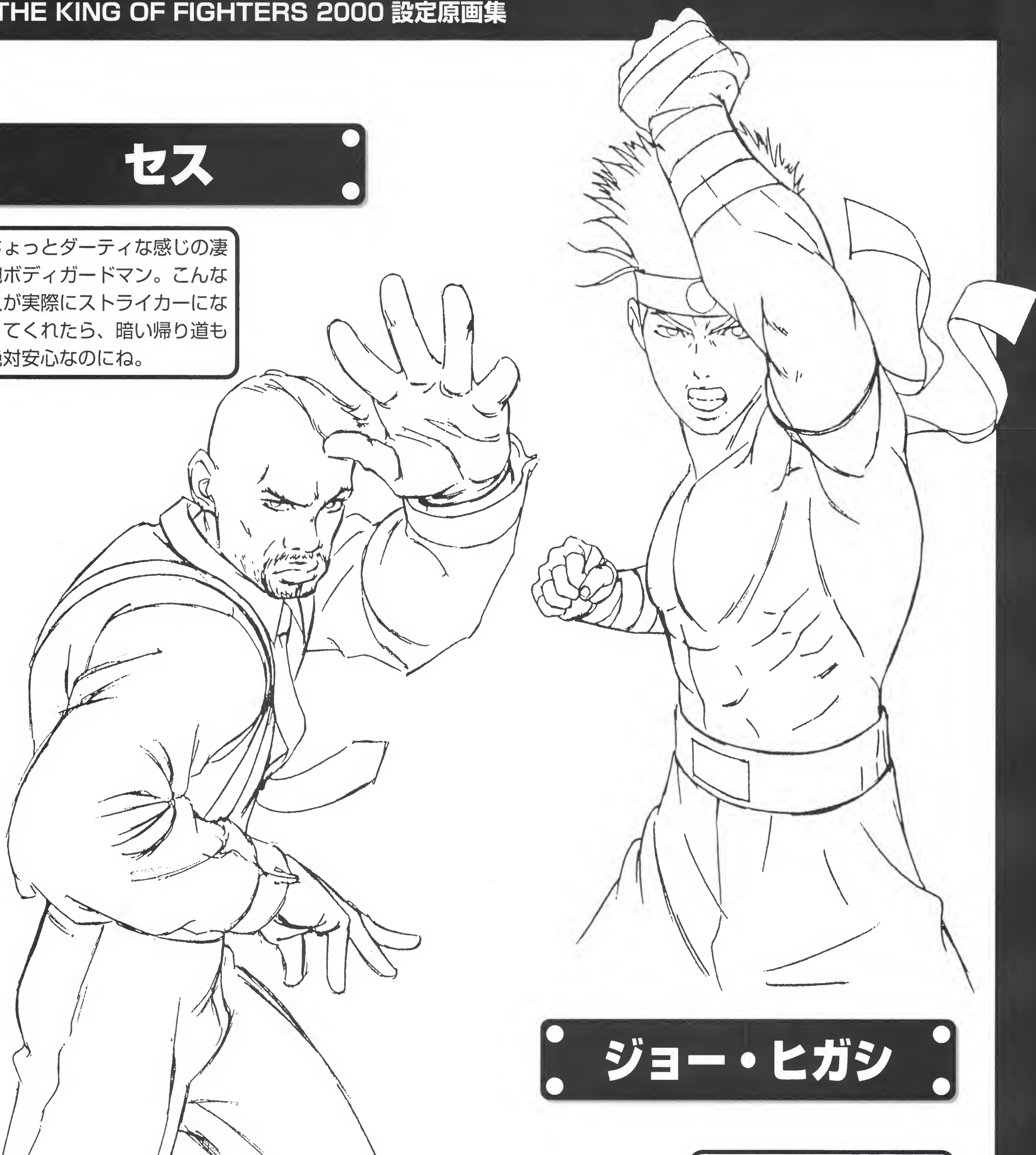
チャン・コーハン



のわぉー！　すっごーい表情しておりまっす。鉄球よりも本人の体重の方が凶器だわ。更正よりもダイエットに努力して欲しいです。

セス

ちょっとダーティな感じの凄腕ボディガードマン。こんな人が実際にストライカーになってくれたら、暗い帰り道も絶対安心なのにね。



ジョー・ヒガシ

うっしゃー！　気合い充分で放つのは超必殺技のスクリューアッパーか？　いつもは3枚目キャラだけど決めるときはバッチリ決めてやるぜ！



タクマ・サカザキ

覇王至高拳の構えも勇ましい極限流空手の開祖。まだまだ若い者には負けられないと親父の意地を見せつけていただきましょう。



最高齢KOF出場者の座は誰にも譲らない？　いつもはノホホンとしてるけど酒さえ入れば怖い者なし。こんなご老人がいたらちょっと怖いね。

鎮元斎

7月16日〜8月15日

8月版 NEO・GEO ROM & CD 売り上げランキング top10

異色の音ゲーDC版『CCT』！ NGP版『CCJ』とともに上位ランクイン!!

1　1,841P　'99.12.2発売

ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　CD

新作『ザ・キング・オブ・ファイターズ2000』発売を前に再び巻き返し！　餓狼TのEDは舞でボスを倒すと変化するぞ！

2　1,525P　2000.5.25発売

メタルスラッグ3　ROM

「サンダークラウド」はなんと雷雲。敵を追尾してくれる！　でも攻撃力はあまり高くない…

3　1,030P　2000.2.25発売

餓狼　MARK OF THE WOLVES　ROM

T.O.P.ゲージは幅を3段階に設定することが可能。攻撃力重視でいくなら幅を狭くしてGOだ！

4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS　CD	'98.12.23発売	882P
5	幕末浪漫第二幕　月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜　CD	'99.2.25発売	691P
6	〜幕末浪漫〜月華の剣士　CD	'98.3.26発売	143P
7	メタルスラッグ2　CD	'98.6.25発売	126P
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル　CD	'97.3.30発売	84P
9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　ROM	'99.9.23発売	62P
10	幕末浪漫第二幕　月華の剣士〜月に咲く華、散りゆく花〜　ROM	'99.1.28発売	25P

NP ネオジオポケット TOP5

1	伝説のオウガバトル外伝〜ゼノビアの皇子〜	924P	2000.6.22発売
2	COOL COOL JAM	881P	2000.8.10発売
3	THE KING OF FIGHTERS バトル DE パラダイス	795P	2000.7.6発売
4	SNKベストコレクション SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ 〜SNKサポーターズバージョン〜	680P	'99.10.21発売
5	ガンバレねおぽけくん（仮）	653P	2000.6.8発売

PS プレイステーション TOP5

1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	741P	2000.3.23発売
2	SNKベストコレクション ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	264P	2000.3.9発売
3	SNKベストコレクション 餓狼伝説WILD AMBITION	237P	2000.7.20発売
4	SNKベストコレクション 〜幕末浪漫〜月華の剣士	210P	2000.2.24発売
5	SNKベストセレクション　メタルスラッグ	69P	'99.9.9発売

SS&DC セガサターン&ドリームキャスト TOP5

1	COOL COOL TOON	846P	2000.8.10発売
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　EVOLUTION	601P	2000.3.30発売
3	ティンクルスター　スプライツ	433P	2000.3.25発売
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ DREAM MATCH 1999	98P	'99.6.10発売
5	ザ・キング・オブ・ファイターズベストコレクション	16P	'98.10.1発売

協力店の紹介
ご協力していただいた販売店は以下の通りです

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3-14-10　ソフマップビル
☎03-3253-3030

ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店　☎06-6634-4020
4号店　☎06-6634-5820
7号店　☎06-6634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランドー宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1-5
☎0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅4-10-4　JMビル1F
☎03-5680-5290
他、加盟店76店舗

※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

月間 NEO・GEO ソフト 読者人気 Best 10

『KOF2000』初登場1位獲得！『餓狼MOW』はこのままランクダウンか!?

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

今月のソフト人気 Best 10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(—)	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	SNK	格闘アクション	967P
2位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	841P
3位(2)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	623P
4位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	格闘アクション	530P
5位(5)	武力～BURIKI・ONE～	SNK	格闘アクション	267P
6位(4)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	262P
7位(7)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	格闘アクション	246P
8位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	203P
8位(8)	幕末浪漫特別編　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～	SNK	格闘アクション	185P
10位(8)	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	格闘アクション	174P

【総　評】

今月もたくさんの投票ありがとう！　気になるランキング、さっそく紹介していきましょう！

今回見事1位に輝いたのは、KOFシリーズ最新作『KOF2000』！　予想通りに初登場1位にランクインしてきました。

2位は前回劇的な大逆転を見せてくれた『KOF'99』。人気は衰えず高ポイントを維持しているようです。

3位には『餓狼MOW』。こちらもまだまだ絶好調！キャラ交代の違和感は演出・操作性でカバーでしょう！ロックのその後も気になる要素の1つです。

5位の『武力』も息の長いゲームですね。好みが分かれやすいという面も持っていますが、一部でファンクラブが結成されているなど、武力熱いまだ冷めずといったところでしょうか。

その他はすべてKOFと月華シリーズが占めています。特に10位の『月華』は、懐かしき月華シリーズ第1作目にも関わらず、年月を経た今でも人気が高いのには驚きです。同じことが8位の『KOF'95』でもいえるでしょう。

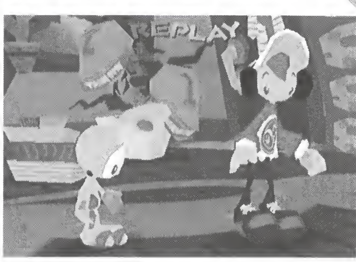
累計ではそれぞれ順調にポイントを稼いでいるようですが、順位には特に目立った変化はありませんでした。初登場の『KOF2000』はいきなり30位にランクインした模様。ここからの攻めが非常に楽しみなのではないでしょうか。

ワーストでは、大きく順位が入れ替わったりしているものの、ランクインするゲームタイトルが固定されてきたように感じます。

今のところ『KOF2000』に関する苦情ネタはあまり寄せられてはいないようです。それではまた次回！



注目の『CVS』。残念ながら集計外っス…（泣）



今イチポイントがのびない『CCT』。がんばれ～！

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	19,330P
2位(2)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	12,788P
3位(3)	リアルバウト餓狼伝説	12,632P
4位(4)	〜幕末浪漫〜月華の剣士	10,887P
5位(5)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	10,968P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	10,726P
7位(7)	サムライスピリッツ天草降臨	9,552P
8位(9)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	9,682P
9位(8)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	9,624P
10位(10)	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	8,872P
11位(11)	餓狼 MARK OF THE WOLVES	7,387P
12位(12)	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	6,356P
13位(12)	真サムライスピリッツ	5,245P
14位(14)	SAMURAI SPIRITS2　アスラ斬魔伝	4,855P
15位(15)	武力〜BURIKI・ONE〜	4,100P
16位(16)	リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS	3,446P
17位(17)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	2,866P
18位(18)	侍魂〜サムライスピリッツ〜	2,836P
19位(19)	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	2,622P
20位(20)	餓狼伝説スペシャル	2,454P
21位(21)	風雲スーパータッグバトル	2,365P
22位(22)	メタルスラッグ2	2,036P
23位(23)	ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	1,907P
24位(24)	餓狼伝説WILD AMBITION	1,897P
25位(25)	餓狼伝説3	1,845P
26位(26)	サムライスピリッツ	1,762P
27位(27)	ブレイジングスター	1,542P
28位(28)	マジカルドロップⅢ	1,153P
29位(29)	天外魔境真伝	971P
30位(−)	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	967P
31位(30)	龍虎の拳2	942P
32位(31)	メタルスラッグ	886P
33位(32)	剣客異聞録　蒼紅の刃	793P
34位(33)	パルスター	740P
35位(34)	餓狼伝説2	725P
36位(35)	メタルスラッグX	723P
37位(36)	わくわく7	644P
38位(37)	ティンクルスタースプライツ	623P
39位(38)	餓狼伝説	542P
40位(39)	マジカルドロップ2	534P
41位(40)	NINJA MASTER'S	512P
42位(41)	ワールドヒーローズパーフェクト	503P
43位(42)	キング・オブ・ファイターズR-2	474P
44位(43)	キング・オブ・ファイターズR-1	452P
45位(44)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99　EVO	452P
46位(45)	ソニックウィングス3	393P
47位(46)	KOF'96　NEO・GEO Collection	375P
48位(47)	BREAKERS	365P
49位(48)	パズルボブル	362P
50位(49)	アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	359P

お便り募集

このコーナーはみなさんの投票が命♡　アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。
ゲームについてのコメントも募集中！　熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
(株)芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
『ソフト人気ベスト10』係

読者の一言

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

ストライカーがらみの連続技がすごく楽しい。1人1人がそれぞれ独特のストライカーを使った連続技を使えるのがいいです。
●PN／陰玄（愛知県）

アナストについてなんだか賛否両論みたいだけど、私は全然オッケーっス（笑）！　オロチ組の復活などキャラ的にもうれしいし、それらを使った連続技にも燃えてます。
「こんな形で出すくらいなら、いっそ出さなきゃ良かったのに…」とおっしゃる方々、要は考え方と使い用ですよ！　絶対ハマります！
●PN／暴走ナコルル（石川県）

餓狼　MARK OF THE WOLVES

格ゲーがダメな私でもブレーキングからつなげる連続技が◎。特にロックのレイジランTypeシフト　真空投げ　ブレーキング　レイジングストームができるようになったのには感動。個人的にですが、とてもプレイしやすく、楽しめるゲームです。
●PN／琴音秋華（福島県）

幕末浪漫第二幕　月華の剣士　〜月に咲く華、散りゆく花〜

現在今までにないくらい本気！　でハマってます。キャラやストーリー以上に対戦に！　奥の深い連続技の数々、弾き、読み、弾き！　アツイ〜！　いまだに場所によっては対戦が盛り上がってますヨ！　だから続編〜！
●PN／結城美夜（神奈川県）

武力〜BURIKI・ONE〜

やっぱり対戦がやりたいです…（涙）。カムバック対戦台！
●大野かおりさん（千葉県）

『ガントレットダークレガシー』とともにネオジオ3D新時代を築いて欲しい。
あと安井春日さん、コメントに困ってるのはあなただけではありません（死）。
●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

サムスピに1番合ったCG・音楽・ハデさ・演出・そして1発ダメージ！　このゲーム、ドキドキさせられるのが多くてまだ心に残ってます！
●PN／上田望（和歌山県）

剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章

ストーリーはもう最高！　命や夜血のEDは泣けてくるし…。時代劇とかになったら絶対面白いと思う。
●PN／新撰組十一番隊組長（岐阜県）

あまりに酷評ばかりなので悲しいです…。自分はすごく面白いと思ってプレイしていたから…。でも、私にとってはお気に入りのゲームなので、ずっと大事にしたいです。
●PN／春風（東京都）

月間　読者人気NEO・GEOソフトワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！　あなたの勇気のある投票待ってます。

NF WORST 10!

今月の人気ソフトワースト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(2)	剣客異聞録　甦りし蒼紅の刃　サムライスピリッツ新章	SNK	格闘アクション	264P
2位(5)	餓狼伝説　WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	234P
3位(1)	武力〜BURIKI・ONE〜	SNK	格闘アクション	180P
4位(4)	幕末浪漫第二幕　月華の剣士　〜月に咲く華、散りゆく花〜	SNK	格闘アクション	162P
5位(3)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	格闘アクション	120P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	111P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	111P
8位(10)	SAMURAI SPIRITS2　アスラ斬魔伝	SNK	格闘アクション	102P
9位(9)	幕末浪漫特別編　月華の剣士　〜月に咲く華、散りゆく花〜	SNK	格闘アクション	90P
10位(8)	餓狼　MARK OF THE WOLVES	SNK	格闘アクション	84P

このコーナーの存在について、さまざまな意見がたくさん寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑？）のコーナーではありますが、皆様の勇気ある投票・ご意見を編集部一同心よりお待ちしております♡　ゲームに対する不満をぶちまけよう！

【読者の一言】

武力〜BURIKI・ONE〜

友達に勧められてプレイしていますが、いまだにあのレバー操作に慣れることができません…。おまけに関節技などを決められた時の音やキャラクターの様子が、リアルでちょっと怖いかも…。友達はすごくハマっているのでなんとか慣れる努力はしていたのですが、最近は武力を置いているゲーセンが周りになく、いつのまにか遠ざかっています。
どこか近くにないかなあ？　…それよりも、家庭用で出ないんですかね〜？
普通に操作できるようになったら、けっこう面白いかもしれない…。やっぱりちょっと怖いけど（笑）。
●PN／るるみ（青森県）

圧倒的にワースト度が高い『蒼紅の刃』。今回見事に（？）1位に返り咲き！



初心者向け格ゲー講座

グレード・ワン

Grade-1

前回は対戦でトラブルの原因になりがちな「スカシ」について説明をしてきた。今回は対戦で「スカシ」の有効性と対応の仕方について解析してみよう

講師：修羅騎士　鷹／ヒデ本条／飲み頃KING／ILP-ケンちゃん

やあ、おいらのみちん。今年の中忍試験は見事に落ちちゃったけど、来年こそは必ず合格したいと思ってるんだい。…などと、かなりしょーもない僕の近況報告はどうでもいいとして。残暑の厳しい中（予定）、みなさんいかがお過ごしでしょうか？　とりあえず、夏休みも終わり（一部の方除く）、夏休みの宿題に一生懸命になっていることと思いますが（僕がそうでした）、そんなときでも元気にゲーセン通って日々、精進していきましょう。

んでもって、今回は前回の続き…というか補足というか、とにかくそんな感じの内容になってます。読み飛ばす人もそうでない人も、みんな一緒に元気に今月もいってみましょお！

「カリスマラモンになろう」の巻

解析／飲み頃KING

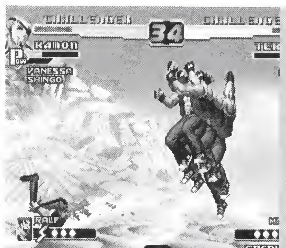
スカし…その有効性

さて、前回でスカしのだいたいの内容について触れたと思うんで、細かい説明はカットします。んでは、なぜスカしが流行っているのかっつーところからいってみたいと思います。

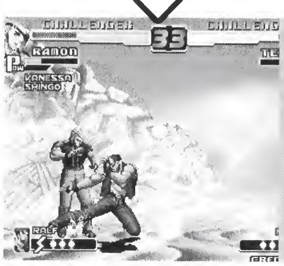
そもそも、このスカしは、KOFなどにみられる様々なジャンプがあるゲームに使われます。通常ジャンプしか無いゲームでは使う意味はないといってしまっていいでしょう。KOFでいうところの、小ジャンプや中ジャンプから出していくからこそ、その有効性があるわけですな。これらのジャンプは、軌道が低く、またスピードも早いので、とっさにどの攻撃がくるかというのが判断しづらく、結果それによって相手にゆさぶりをかけ、ガードを崩していくわけです。

ここでいったん基本にかえり、ガードのおさらいをしてみましょう。

- ・上段攻撃…立ちガード
- ・中段攻撃…立ちガード
- ・下段攻撃…しゃがみガード



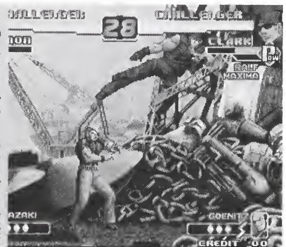
くお〜んな感じで中ジャンプしてきたときはぁ…



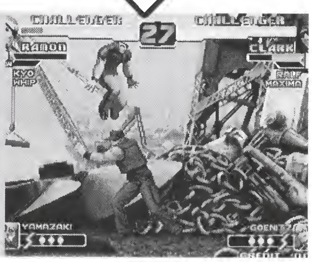
ががあん。やっぱ下段だったのねえええええ…

…となっているわけですが、これにプラス投げ…ガード不可というのが加わります。そして、ジャンプ攻撃は、空中ふっとばしは上段ガードですが、通常の跳びこみ攻撃は中段技、そしてしゃがみ攻撃は下段技となるわけですな。

これは、地上での、中段技（リョウの氷柱割りなど）と下段攻撃の二択と同じと考えてしまっていいかもしれません。ただ、スカし下段の場合は、くらってしまうと連続技をくらってしまうという危険性があります。そのおかげでガードを一回ミスっただけで一発大逆転、という光景もしばしばみかけられます。また、超必殺技投げは、ダメージが大きいが、間合いに制限があり、簡単に決めるためにはこのスカしを利用するのが一番の近道なので、利用する人も多いと思います。やられたほうはたまったものではないですけど。対戦格闘ゲームはいかに効率良く相手の体力を減らすかが勝利のカギとなってくるため、このような戦法が生まれたというわけですな。



このように早めにふっとばし攻撃を出して跳びこんできたときは…



だいたい投げを狙っているときが多いんです。はらしょ

スカしの見極め

んではこのスカしを少しでもくらわなくするためにはどうしたらいいか、ということなのですが、これに必要なものは、攻撃を見極める反応と読みです。

例えば、相手が中ジャンプで跳びこんできた。このときに、ジャンプ攻撃と下段の両方の線を考え、相手の動きを良く見る必要があります。ジャンプ攻撃は、着地ぎりぎりで技を出すことができませんので（モーションの途中で着地してしまう）、ジャンプ攻撃を出せない高さにきたら、下段攻撃の可能性が高いなと読むわけですね。さらにここからスカし投げの可能性も考えなくてはいけないのですが、ここはもうジャンケンみたいなもんです。分は悪いけど。今月はここまでにしたいと思います。とりあえず、ネタ厳しいんでそろそろこのコーナー引退させてくださいまし、担当

鷹の新リアルファイト ROUND-15

テーマ●京の追加（汗）＆雑談

鷹：では早速、京の対人戦攻略で書ききれなかった、画面端で強七拾五式・改を決めたあとの連続技（ストライカー絡み）を紹介しておくっす（汗）。

①強七拾五式・改（STネオ＆ジオ、２段目をＢＣ同時押しで出す）→弱轢鉄→荒咬み→九傷→七瀬（STヒット）→強七拾五式・改（２段目をＢＣ同時で出す）…。また、弱轢鉄後は荒咬み→八錆→砌穿ちからでもSTネオ＆ジオを組みこむことが可能っす。

②強七拾五式・改→弱轢鉄（STゲーニッツ召喚）→荒咬み→九傷（STヒット）→七拾五式・改からの連続技…。

ついでに他の連続技も書いておくっす（笑）。

●奈落落とし（裏まわり）→しゃがみ弱キック［STセス召喚（下方向＋ＢＣ）］→近距離立ち強パンチ→キャンセル強独楽屠り→弱独楽屠り。ほとんどのキャラを気絶に追いやる連続技。ポイントは、セスのキックで浮いたあと、極力引きつけて近距離立ち強パンチを出すということと、最後の弱独楽屠りは、ほんの少し下がって出すといった感じ。また、STセスからは、①近距離立ち強パンチを百八拾式に変えて、アッパー後の追撃を強大蛇薙、②ふっ飛ばし攻撃→キャンセル百八拾弐式（溜める）などもあるのだ。

●R. E. D　KicK or八錆 or砌穿ちor鵺摘み（龍射り）→STジョー→各種追撃。要はダウン回避不能技からSTジョーを決めるもの。ジョーを出したあとはすぐに前転で相手の背後にまわって、ダッシュで相手を押してやろう。するとフィニッシュのダウン技が当たらないので、近距離立ち強パンチからの連続技を決めることができるのだ。まだまだ色々あるけれど、バリエーション的にはこんな感じになっとります。

編：お〜い!!　いったい、ここのコーナーをなんだと思ってるんだ??（笑）。これから気を付けてくれ〜…あ、そういえば『CAPCOM vs. SNK』だけど、やってみた？

鷹：あっ、やってみたっすよ。なんか地味っつーか、シンプルなゲームですね。昔のゲームを思い出しますよ（笑）。とりあえず、隠しキャラの詳細が気になるっす。好きなキャラいるかもしれないし（笑）。今のところは、暴走イ●リ、殺意リ●ウ、モリ●ン、ナ●ルル、ゴ●キが判明してるらしいすけど、他いるんすかね？

編：どうだろ？　居れば楽しそうなんだけど、今の所は不明かな（**飲み頃KING＆DSPーたろりん**登場）。

のみちん：なんでしゅか、ぼっくんは、ばいそんが使えれば嬉しいんでしゅ！　他は何もいらないでしゅ!!

たろ：あ〜、なんすかね〜、ゴ●キは俺がやりたいんすけど全然問題ないっすよね〜？　へへ〜。

鷹：はいはい。バイソンは取らないから安心してくれていいよ（笑）。ゴ●キは俺はやらないからいいけど、G君（ヒデ本条）もやりたがるんじゃないの？　まぁ２人で相談して決めてくれい…あ!!　そういえばここの編集部にあるのは製品版なんすかね？　ＭＡＸ版以外の無式が連続技にならなくてさみしいんですけど（泣）。大蛇薙の性能も、なんかヘボいし…（涙）。

編：まだ、製品版じゃないみたいよ〜。

鷹：おお!!　じゃ性能アップに期待（笑）。じゃあ帰宅ぅ。

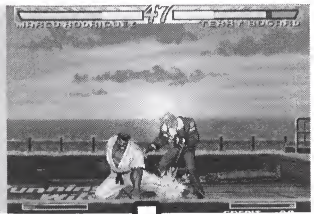
NF攻略陣がお答えする 格ゲーQ&A

Q 『餓狼 MARK OF THE WOLVES』でマルコの虎砲ブレーキングが上手くできません。上手くするコツを教えてください。また、しゃがみ弱キック→ノーキャンセル強虎砲も上手く出せないので教えてください。

●浅田　真さん（大阪府）

A：虎砲のブレーキングが上手くできない。考えられる理由はふたつあります。

その1…単純にブレーキングするタイミングが遅すぎる。その2…ブレーキングする際、1P側ならレバーを↘、2P側なら↙を入れっ放しにしてブレーキングしていない。1はタイミングが遅いだけなので、少し早めにブレーキングすれば問題ありません。恐らくブレーキングが上手くできない理由は2だと思います。マルコのブレーキングは特殊で、虎砲コマンド➡⬇↘の↘にレバーを入れっ放しにした状態でブレーキングしないとブレーキングできません。これに注意して練習すればすぐに上手くなると思います。しゃがみ弱キック→強虎砲のコツは…しゃがみ弱キックの硬直が解けたと同時に強虎砲を出す。これしかないのです。タイミング命。しゃがみ状態からの虎砲コマンドは、なれるまで難しいですが練習あるのみです。


しゃがみ弱キックを当てたら…


タイミング良く強虎砲。無責任だけどこれがすべて

Q 『CAPCOM VS. SNK』で、リュウを使っているのですが、発売されたばかりで基本的な連続技が分かりません。よろしかったら教えてください。

●PN／池田だいちゃんさん（埼玉県）

A：それでは基本的な連続技を少し紹介しましょう。

しゃがみ弱キック×3→キャンセル竜巻旋風脚 or灼熱波動拳

弱攻撃からの連続技。しゃがみヒット時は竜巻旋風脚が空振りしてしまうので注意。どちらもダウンを奪えるあたりがお得。

弱昇龍拳→真昇龍拳

画面端限定の連続技。昇龍拳ヒット後、相手より早く着地するので素早く真昇龍拳でひろう。基本的に、ダウンを奪える技をヒットさせた後、相手が空中にいる間に自分が行動可能となっている場合は特定の超必殺技 orスーパーコンボで追撃できるぞ。これは、ほとんどのキャラに共通していえる事なので他のキャラでもじっくり研究してみてくれ。

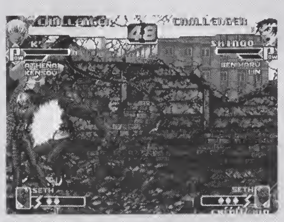
攻略陣オススメ このキャラ（ストライカー）を使え！

今回は『KOF2000』での対戦に差を付けるため、キーとなる有効なストライカーを紹介していこう。

まず筆頭に上がるのがセス。このストライカーの真価は、守りに使ってこそ発揮される。端を背負っている状況での対空、割り込みとして非常に重宝する。そして一番の魅力は追い討ち性能。自キャラによっては2回超必殺技を決めることができるという恐ろしさ。

次にはA級製造マシーンとして名高いジョー。相手がダウンしている状態でも、無理やり引き起こして立ち状態にさせてしまう。そこにまたダウン回避不能の連続技を…、ってな感じでかなり凶悪。

最後は京のアナザー霧島翔。セスと同様に守備型のストライカーだ。このストライカーの真価は、ガードキャンセルふっとばし攻撃から連続ヒットしやすい点。さらに追撃性能もなかなか高く、攻撃をガードしただけで体力を半分ぐらい減らせる状況もしばしば。ってな感じで3つ程オススメなストライカーを紹介してみました。これで君も連勝街道まっしぐら？　（ケン）



こんな状況まっぴらです（泣）。つよすぎる〜どら0も〜ん

ネオポケの名作をバッチリ徹底攻略!!

ネオポケ攻略

このネオポケ攻略では、今までに発売されたネオポケタイトルから、毎月どれか1つをピックアップして攻略していく。
今回攻略するのは傑作アクションシューティングの続編「メタルスラッグ2ND MISSION」だ。

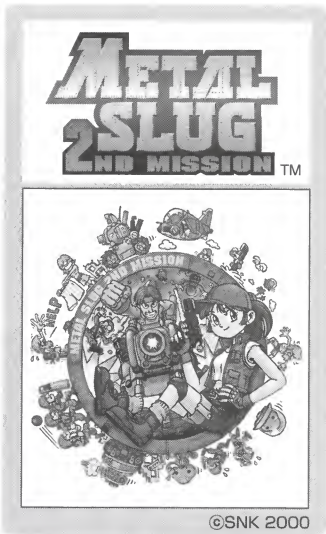
攻略／DSP－たろりん

メタルスラッグ 2ND MISSION

メタスラ激攻略シリーズ！ 今回は男性キャラ編

傑作アクションシューティングゲームの続編。前作より大幅にグレードアップしたディティールはもちろん種類が増えたパワーアップガンなど、ボリュームアップした内容がファンの熱い支持を集めている。

メーカー	SNK	容量	32M
発売日	2000年3月9日	ジャンル	アクションシューティング
価格	3,980円	備考	なし



©SNK 2000

今回から2度に分けてメタルスラッグ2ND MISSIONの攻略をお届けする。今回は男性キャラ編。攻略に入る前に、押さえておきたい知識を紹介しよう。

武器・乗り物解析

人間時武器

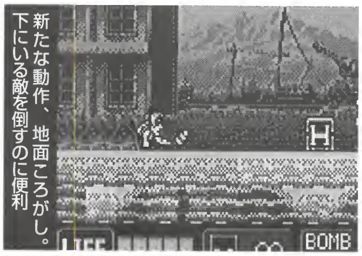
Hヘビーマシンガン…Aボタン押しっぱなしで高速連射できる。威力が低いので、好んで選択する必要はない。ハンドガンしか持っていない時に取るぐらいでよい。

Gグレネード…放物線を描く弾を撃つ。射程はあまり長くないが、着弾時に生じる爆風にも攻撃判定があるので、攻撃範囲は意外と広い。威力はそこそこ。

Sショットガン…攻撃範囲は狭いが、障害物越しに敵を攻撃することができる。威力も非常に高い。

Rロケットランチャー…誘導弾。威力が高い上に当たりやすい。まさに最強の武器。

B手榴弾…立って投げると放物線を描いて飛ぶ。しゃがんで投げると、地面を転がすことができる。



新たな動作、地面ころがし。下にいる敵を倒すのに便利

□銃座…特定の地点に設置されており、自由に向きを変えてマシンガンを撃つことができる。しかし、レバー入力と逆に向きが変わる上、向きを変えるスピードが遅いため、かなり扱いづらい。乗らないほうがいいだろう。

メタルスラッグ

Aボタンでバルカン、OPTIONボタンでキャノンを発射。キャノンは、メタルスラッグが向いている方向に発射される（レバーを横に2回すばやく入力すると、向きを変えることができる）。

しゃがんだ状態でOPTIONボタンを押すと、手榴弾を投げることもできる。

⬇＋ABでメタスラアタックを出すことができるぞ。

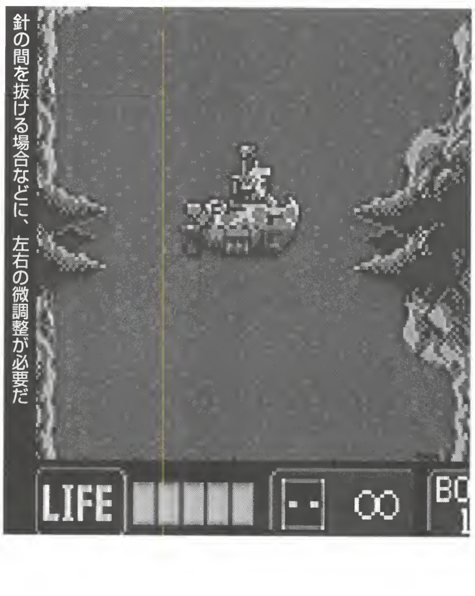
スラグフライヤー

Aボタンでバルカン、Bボタンで下への爆弾攻撃。Mアイテムを取ることにより、誘導ミサイルを撃てるようになる。威力、当たりやすさともに 優れているぞ。

スラグサブ

このゲームオリジナルの乗り物。Aボタンで前方への誘導魚雷、Bボタンで上への魚雷が発射される。

動きに慣性がつくので、進行方向やスピードをレバーで微調整しながら進んでいこう。



針の間を抜ける場合などに、左右の微調整が必要だ

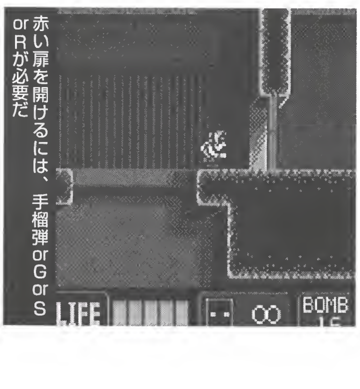
扉とその開け方

敵の基地の中などでは、扉がプレイヤーのゆく手を阻むことがある。攻撃すれば扉を開ける（破壊する？）ことができるのだが、そのかたさは3種類あり、それぞれ破壊するのに必要な武器が定められている。

①茶色い扉…最もやわらかい扉。近接攻撃で開けることができる。

②赤い扉…ややかたい扉で、ハンドガン・近接攻撃・ヘビーマシンガンでは、何回攻撃しても破壊することはできない。それ以上の威力を持っている武器（手榴弾以上）ならば1発で破壊できる。

③青い扉…もっともかたい扉。ロケットランチャーとショットガンでのみ破壊できる。扉があるステージでは、そのどこかに、扉を破壊するのに必要な武器アイテムが隠されている。壊せない扉を見かけたら、まず武器アイテムを探しにいこう。



赤い扉を開けるには、手榴弾orGorSorRが必要だ

ステージ別攻略

それでは、各ステージごとの攻略に入る。ステージの数が多いので、重要なポイントにしぼって記載していく。

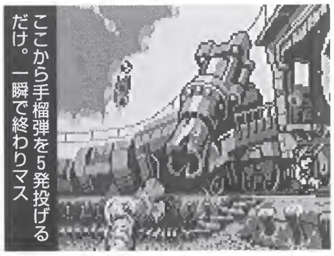
MISSION1

地上→水中（スラグサブ）→地上（メタルスラッグ）→ボス戦という流れ。

地上の最後で画面の上のほうにいる捕虜（003）は、女性キャラを使用しないと助けることができないので、今は無視しておこう。

スラグサブのエリアでは、その操作に慣れておきたい。トゲの間を通る時や機雷をよける時に、左右の慣性を殺して、なるべく真上や真下に移動するようにしよう。

ボス戦は、画面の右端にいって手榴弾を連発すれば、あっという間に倒せる。



ここから手榴弾を5発投げるだけ。一瞬で終わりマス

MISSION4、9、25、36

スラグフライヤーのステージで失敗した時に進むステージ。上下移動にはBボタンを使う（押すと上へ、離すと下へ）。Bボタンの噴射にはエネルギーあり、ボタンを押している間は減り、離している間は回復していく。こまめにBボタンを離して、エネルギーが切れないようにしよう。また、左右移動には慣性がつくので、うまく進行方向を微調整すること。

MISSION4、9、36では、画面の下に落ちると死んでしまうので注意。MISSION25は、障害物をよけながらどんどん下へと降りていく。障害物の手前に得点アイテムがあるので、これを目安にBボタンを押して減速しよう。



アイテムが画面内に見えたらすぐにBボタンを押して減速

MISSION8

戦火に巻きこまれた街。道中では、火に触れないように足場を渡りながら進む。

ボスの地上空母は、4つの砲台をすべて破壊すればクリアとなる。砲台の弾は、少しずつ角度を変えて撃ってくるので、次の弾の角度を想定して動くようにすればラク。道中でグレネードを取っておき、砲台を破壊した時に出るヘビーマシンガンを取らないようにすれば、すぐにカタがつくだろう。

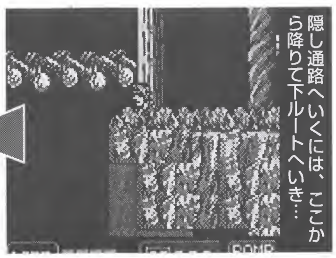


弾の軌道を見極めつつ、真下から撃ちこむ。飛行機にも注意

MISSION11

森の中のステージで、大きく分けて上中下の3つのルートに分けることができる。

下ルート（最初の橋の右側から下に降りる）には、MISSION13への隠し通路がある。滝の真ん中で、レバーを上に入れてみよう。



隠し通路へいくには、ここから降りて下ルートへいき…



滝の真ん中でレバーを上に入力。見えない入り口があるのだ

ただクリアするだけなら、上ルートを通るとラク。ただし、捕虜をすべて助けるには、すべてのルートを回らなければならない（自由に行き来可能）。

MISSION13

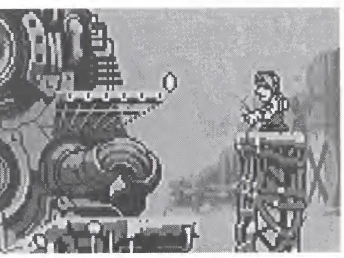
捕虜収容所。ここでは、近接攻撃しか使うことができない（アイテムを取ることにより手榴弾は使える）。

収容所の中は迷路状になっており、いたるところに捕虜が捕らえられている。道中で補充した手榴弾を使って赤い扉を破壊し、すべての捕虜を見つけだそう。

MISSION14

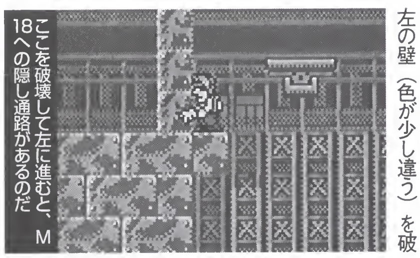
敵の基地の内部。リフトを使って下へ下へと進んでいこう。途中にある青い扉は、最下層まで降りてロケットランチャーを取ってからでないと開けることができない。

ボス戦では、プレイヤーをつぶそうとする腕を左右に回避しながら、右の弱点部に撃ちこむ。弱点部の攻撃は、火炎放射、レーザー、ボールの3種類。火炎放射は近づかなければOK。レーザーは速いので、前兆を見たら回避行動（ジャンプorしゃがむ）を取ろう。ボールは破壊可能なので問題なし。



ボス第2形態は、ここが安全地帯。合間をぬって撃ちこめ

ちなみに、最初の縦穴で、左の壁（色が少し違う）を破壊して進むと、MISSION18への入り口がある。



ここを破壊して左に進むと、M18への隠し通路があるのだ

MISSION16

広大な街が舞台。建物が各エリアをつなぐ通路になっている。建物の入り口にふってある番号を目安にして先へと進んでいこう。

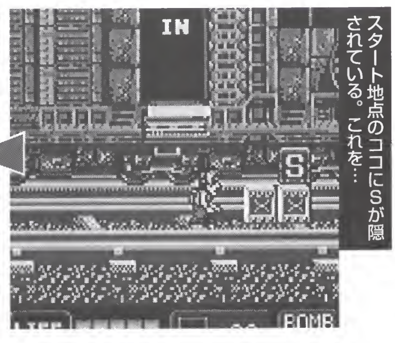
下水をショットで撃つと、毒アイテム（取るとダメージを受ける）が出るので注意しよう。

MISSION18

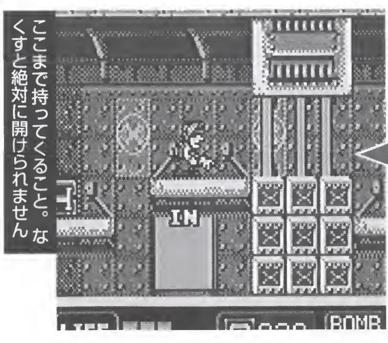
列車の中が舞台。列車の屋根の上に登るシーンでは、風圧でプレイヤーが左に押されるため、操作しづらい。敵弾の回避には、左に移動するほうがいいだろう。

後半では、画面に『!』マークが表示されたあと、障害物が出現する。マークが4回点滅したら、ジャンプして障害物を回避しよう。

中盤にいる百太郎のところへいくには、スタート地点の右のほうに隠れているショットガンを取り、それをずっと持っていかなければならない。道中の青い兵士を倒してしまうと、その兵士が出すアイテムを取らされるハメになってしまうので、倒さずに通り抜ける必要があるぞ。



スタート地点のココにSが隠されている。これを…



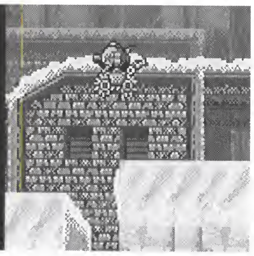
ここまで持ってくること。なくすと絶対に開けられません

百太郎を倒すと、戦車をも破壊できる近接攻撃『メタルナックル』を入手することができる。

MISSION23

雪山のステージで、メタルスラッグに乗って進む。ここは、MISSION21から来ると、前半に敵基地を上へと登っていくシーンが追加される。難易度は高くないので、問題ないだろう。

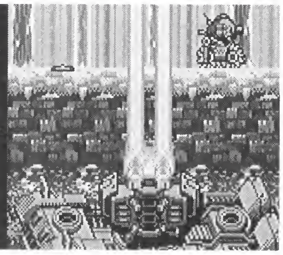
肝心のMISSION23本編のほうに入ろう。地面が凍っているところで歩くと、すべってすぐに止まれないことに注意。すべらずに進むためには、常にジャンプで移動し、着地際にレバーをニュートラルにすればOK。これを意識するだけで難易度は全然違ってくる。



常にジャンプで移動し、垂直に着地すればすべらないのだ

ボスは2つの形態がある。第1形態では、中央の主砲のほか、左右から地雷を飛ばして攻撃してくる。

主砲の向きに注意すれば問題なし。第2形態では、レーザーを撃ちながら左右に移動してくる。レーザーから離れた位置にいると、逆にボスが高速で移動してきて危険（画面端でつぶされてしまうこともある）。レーザーの近くをキープし、ボスの接近に合わせて移動するようにしよう。



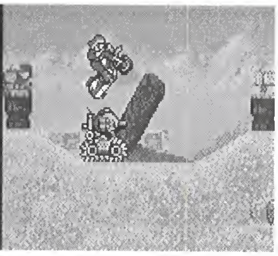
レーザーの動きに合わせて、自機も少しずつ移動させよう

MISSION 27

砂漠をメタルスラッグで進むステージ。

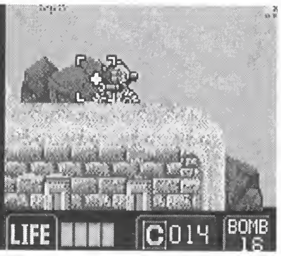
前半では、敵のバイクに注意。スピードが速いので、油断していると体当たりを食らってしまうぞ。出現位置を覚えておき、立ち止まって破壊するのがベストだ。

スクロールが止まるところでは、バイクが左右から次々現れる。出現順は、左→右→左→右→左右同時（下の段）→左右同時（上の段）となっているので、出現直後に破壊していこう。



バイクの出現順を覚えておき、出現即破壊するように！

後半では、流砂に流されて穴に落ちないように注意。穴から出現する青い兵士にも注意。穴を飛び越えたら立ち止まり、出現した兵士を倒してから進むと確実だ。



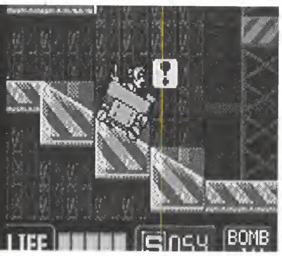
穴に落ちないように。穴から出てくる兵士も確実に倒せ

MISSION 31

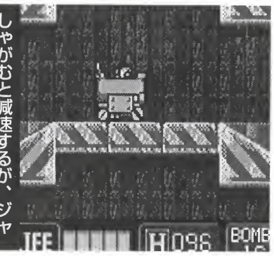
このステージは、分岐元のステージによって、a～cの3つのステージに分かれているのが特徴。いずれのステージにせよ、後半は、トロッコで進むシーンになる。

そのトロッコは、ジャンプとしゃがみを駆使して障害物をよけたり、道筋を選択しなければならない。

レバーを下に入れると、しゃがむと共にゴンドラが減速するので覚えておこう。



このマークが表示されたら、障害物がある合図なのだ



しゃがむと減速するが、ジャンプの飛距離が短くなってしまう

障害物が出現する前には、『!』マークが表示される。これを目安に障害物をよけていくべし。

ステージごとのオススメ道筋を紹介しよう（『!』マークの時に取る行動）。

・31a…全部ジャンプ
・31b…全部ジャンプ
・31c…しゃがんで針をくぐってすぐジャンプ→しゃがんで下に行き、直後の針をジャンプでよける→以後はすべてジャンプ

MISSION 32

スラグサブに乗って進む海中ステージ。

上下の地形についているミサイル砲台が手ごわいので、レバーを後ろに少し入れて、スピードをゆるめて進んでいくと無難。ミサイル砲台を見たら、すぐに後ろに下がり、ミサイルを回避しよう。

後半では、左右の壁に向かう水流がくせもの。水流の中に入らないように、うまくスラグサブを操作しよう。

MISSION 34

扉の中の中ボスを倒し、電磁扉を解除して進む。

中ボス戦は、真下から撃ちこむのが基本。銃口が向きを変えたら攻撃開始の合図なので、すかさずジャンプし、2つの弾の間に着地しよう。

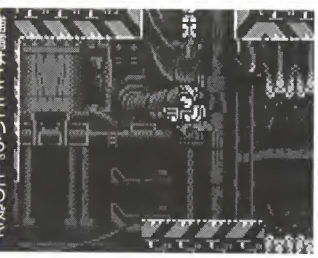
MISSION 37

前半の移動床地帯では、床の中央をキープしておくと、左右のミサイル砲台に攻撃されないので覚えておこう。最後に左にスクロールするところでは、上の足場に乗って進むと捕虜を見つけられる。



このように、左右の壁が画面に表示されないような位置に立つ

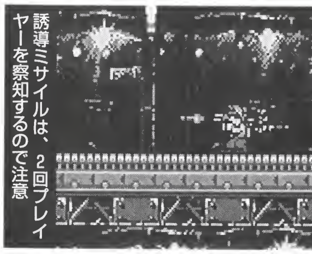
その次はトロッコのシーン。



捕虜はここにいる。上の段をジャンプで渡っていこう

『!』マークが表示された時の道順は、ジャンプ→ジャンプ→減速しておき、ジャンプして1段上に乗り、そのまま進んで下に降りる→ジャンプ→ジャンプ。

次のベルトコンベア地帯では、敵の誘導ミサイルの回避法がカギ。強力な武器を持っているならば、ミサイルを簡単に迎撃できるので問題ない。武器がハンドガンの場合は、ミサイルを下に誘導し、タイミングよくジャンプで飛び越えるようにしよう。

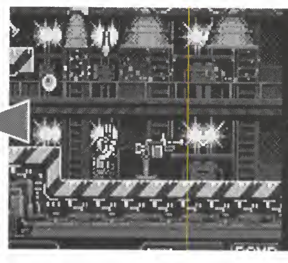


誘導ミサイルは、2回プレイヤーを察知するので注意

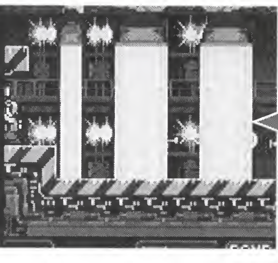
ボス戦では、ボスが上の足場に乗っている時に、真下からダメージを与えていけばいい。誘導ミサイルさえ確実に撃ち落としていれば楽勝。

MISSION 38

最初はロケットの3つの噴射口を破壊する。背景に隠れているロケットランチャーを取り、噴射が止んでいる間に真下から撃ちこもう。噴射の



下から撃たないとダメージを与えることができないぞ

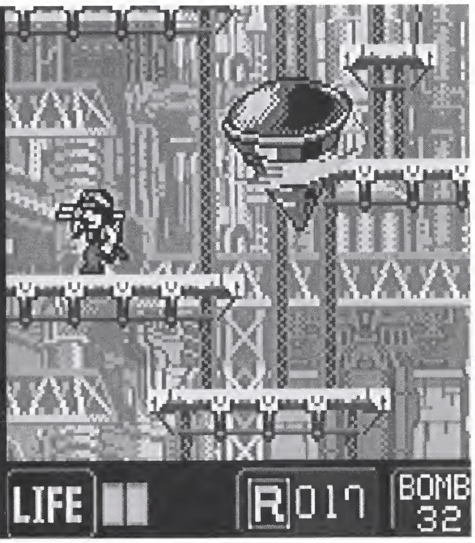


噴煙は左に逃げること。隙間でよけると痛い目を見る

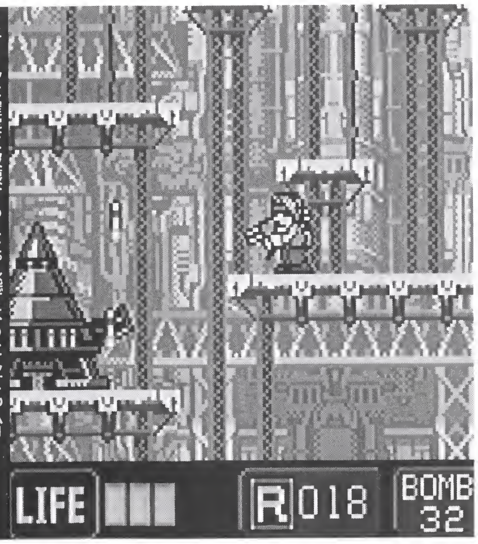
前兆を見たら左に回避すること。噴射の間に入ってよけると、左右から出現する兵士の弾をよけるのが困難になる。

次にプロペラを破壊する。上の兵士を倒しつつ、プロペラに近寄らないように撃ちこめばよい。ここも、左端にロケットランチャーアイテムが隠されている。

次は、ロケットの先端部。



逆さになったら突進してくる。これ以外の時は触れてもOK



ミサイルは確実に破壊すること。逃げようとしてもムリ

ルーレット状にくるくるまわる砲台は、火炎放射、レーザー、誘導ミサイルの3種類の攻撃をしてくる。誘導ミサイル以外は簡単によけられるし、その誘導ミサイルもロケットランチャーで撃ち落としてしまえば問題なしだ。

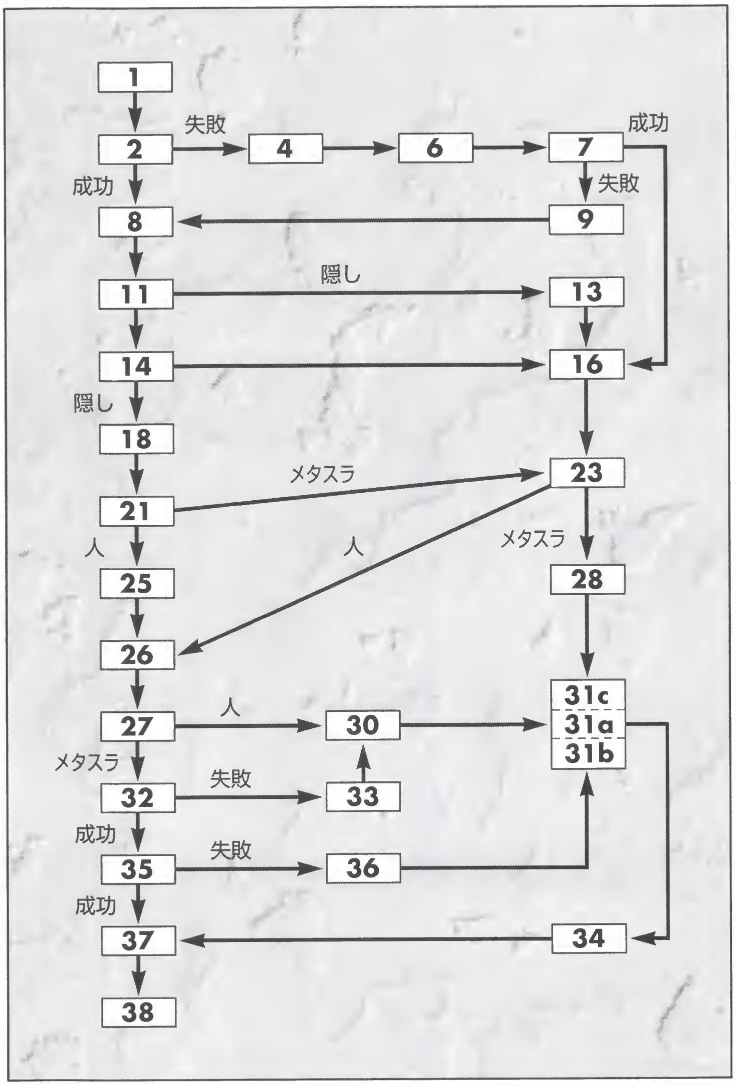
最後に、いよいよラスボスが登場。攻撃方法と対処法は以下の通り。

・アーム伸ばし…遠くに離れればよい。
・電気誘導弾…けっこうしつこく追ってくる。真横に移動し、ジャンプで回避しよう。
・逆さになって突進×2…これも距離を取るように動きつづければOK。
・誘導ミサイル…ショットで撃ち落とすことができる。

■捕虜表

ミッション	捕　虜
1	001～007
2	008、009
6	010～013
7	014
8	015～017
11	023～032
13	042～049
14	050～058
16	065、066
18	070、100
21	074
23	075
27	076～080
30	082～089
31A	090、091
31B	092
31C	093、094
34	095、096
35	097
37	098

■ルート分岐表



君のネオジオゲームの知識が今ここで試される!!

クイズ×クイズ
Quiz × Quiz



アプーン♥ ハル坊くんからのリクエストで、ついにあっしもココに参上でヤンスよ、うきっ！ この「クイズ×クイズ」では、クイズに正解した人たちの中から毎月抽選で10名にネオジオグッズってのをプレゼントしているらしいから、みんなもとにかく応募してみるとイイでヤンス。
…っと、こんな感じでオッケーでヤンスかね？

Q1 クロスワードパズル

タテとヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。そしてA～Fの文字を順に並べていくと、ある単語が出てくるぞ。それが答えだ！

1	2	3		■	4	5	6
7		D	■	8			
9		■	10		■	C	■
11		12 A			13		14 F
	■	15		■		■	
16	17		■	18		19	■
■	20		21	■	22		23 E
24					■	25 B	

A	B	C	D	E	F

【タテのカギ】

1 『KOF'99』のボスキャラ。となりのページにも名前が出てますな。

2 読者にスリルを感じさせる場面を多く盛りこんで作った小説は「○○○○小説」と呼ばれる。

3 地中に打ちこんで、目印や支柱にする太い棒状の木材のこと。「出る○○は打たれる」といったような言い回しもあるね。

4 「ハイ・テクニック」という言葉を略していうと「ハイ○○」。

5 サムスピシリーズ『甦りし蒼紅の刃』の乱鳳の秘奥義名「黒鵺」。さてなんと読む？

6 『KOF2000』紅丸チームの新キャラは2人、麟と○○。

8 彼も『KOF2000』で初登場。眼帯をつけている。主人公チームに参加。

10 日光に当てないようにして育てた野菜で、芽の状態のものを食べる。シャキッとした歯ごたえが命。

12 お金を借りること。または借りたお金。できれば無縁でいたいものだけど…。

13 『サムスピ』シリーズでおなじみの覇王丸の武器。その名は「名刀・○○○○」。

14 12星座のうちの1つ。SNKキャラでいうと、草薙京、ユリ・サカザキなどがこの星座に当たる誕生月に生まれている。

17 草薙京の宿命のライバル、八神○○○。

19 空がよく晴れて、暑くも寒くもなく、穏やかな様子。「春○○○」といったような使い方をする。

21 連絡を取ろうとしても相手から何も返事がないことを「○○のつぶて」いう。

23 子供のまた子供のこと。

【ヨコのカギ】

1 控え目に笑う時の声としてよく使われる表現。「ゲラゲラ」じゃなくて…。

4 つい物を盗んでしまうクセがあることを「○○○が悪い」という。

7 『餓狼』シリーズのビリー・カーンの妹の名前は、○○○・カーンという。

8 麻宮アテナの得意なスポーツ。

9 同類がいくらでもあって珍しくない様子のこと。

10 「ピンク色」を日本語でいい替えると「○○色」。

11 「李香緋」の読み方を答えよ。

15 熱帯産の常緑高木で大形の実をつける。実の内部の乳のような液体は飲むことができる。

16 『餓狼』シリーズや『KOF』シリーズに登場したヴォルフガング・クラウザー。さて、彼の出身地はどこ？

18 藤堂香澄は日舞、○○○、茶道など、母親仕込みのお稽古ごとが大嫌い。

20 『月華の剣士』に登場する玄武の○○○。年齢はなんと129歳！

22 姿などを誰にも気づかれないように隠すことを「ゆくえを○○○す」という。また、他人をごまかして何かをする時は「人の目を○○○す」といったいい方をする。

24 自転車、オートバイなど車輪が2つついた乗り物のこと。

25 『COOL COOL TOON』に登場する半魚人夫婦、ギルとラゴナには子供が3人いる。名前はラギ、ラグ、○○である。

Q2 読者投票で決まる!! ランキングクイズ
SNKゲーム ベストオブイカすトレードマークを持つキャラは誰?

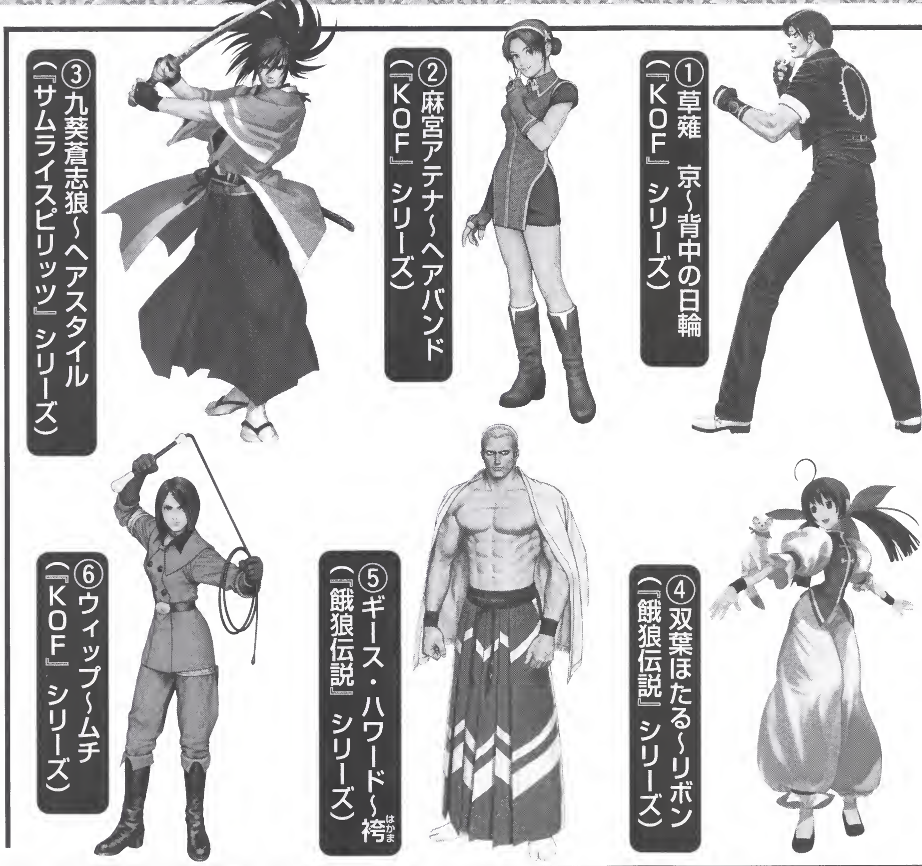
好評の読者投票で答えが決まるランキングクイズのはじまり!

今回のお題は、PN/好美さんから届いた要望を参考にして作らせてもらったぞ。ありがとう!

それではさっそく問題。SNKゲームには色々なトレードマークを持つキャラがいっぱいいるよね。以下にあげる6人のキャラも、それぞれ個性的なトレードマークを持つキャラたちばかりである。さてそれでは、この中でSNKゲーム・イカすトレードマークを持つキャラナンバー1を決めるとしたら、どのキャラかな? あなたが1番だと思ったキャラの番号を1つ書いて送ってね。

読者のみなさんからの応募を集計して、1位となったキャラとあなたの予想が合えば正解になる。

果たしてこの中で読者にベストオブイカすトレードマークを持つキャラとして選ばれるのは誰なのか?



①草薙 京~背中の日輪(『KOF』シリーズ)

②麻宮アテナ~ヘアバンド(『KOF』シリーズ)

③九葵蒼志狼~ヘアスタイル(『サムライスピリッツ』シリーズ)

④双葉ほたる~リボン(『餓狼伝説』シリーズ)

⑤ギース・ハワード~袴(はかま)(『餓狼伝説』シリーズ)

⑥ウィップ~ムチ(『KOF』シリーズ)

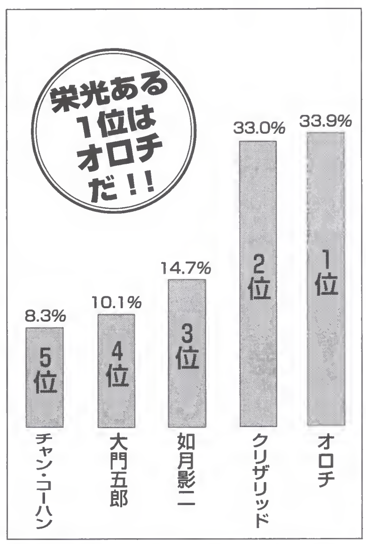
8月号ランキングクイズ結果発表!!

8月号でおこなったランキングクイズの読者投票で選ばれた「SNK私服姿を見てみたいキャラ」は、③番「オロチ」に決定!

2位には、⑤番「クリザリッド」、3位には①番「如月影二」が選ばれたぞ。

クリザリッドとの激しいトップ争いを制して見事な勝利をおさめ、栄冠を勝ち取った。オロチさん、本当におめでとうございます!!





●読者からのコメントを一部掲載

どのキャラも見てみたいのですが、なんだか1番心がひかれたので…/1番着るものなさそうだから見てみたい/ガイアとともにある方だしエコな服でしょう! メイドイン地球/服作りが趣味なので、作ってあげたい!

クイズ×クイズ応募方法

官製ハガキにクイズ×クイズのQ1~Q2の答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先までご応募ください。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
(株)芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「10月号クイズ×クイズ」係

締切りは10月9日(必着)。発表は12月号誌上。正解者の中から10名様にネオジオグッズをプレゼントします。

8月クイズ×クイズの答え

Q1:クリザリッド
Q2:③オロチ

8月クイズ×クイズ当選者

成田敏瑛・青森県/吉田雄平・北海道/吉川裕子・三重県/野瀬貴大・福岡県/嘉数昌代・沖縄県/小林大輔・広島県/小原優子・宮城県/石川易希・愛知県/市川真生・埼玉県/坂本邦彦・京都府(敬称略)

8月クイズ×クイズ クロスワード解答

1シ	2カ	ン	3ナ	4カ	5ム	イ	■
6ナ	エ	■	7ツ(E)	ク	エ	■	8サ
9モ	デ	10ル	■	11シ	タ	タ	カ
ン	■	12ア	13マ	ゴ	イ	■	ザ(C)
■	14ト	ー	ス	ト	■	15ホ	キ
16エ	リ(D)	■	ク(A)	■	17メ	ン	■
18レ	オ	19ナ	■	20マ	■	21フ	リ(B)
キ	■	22ウ	ツ	ド(F)	ド	ウ	■

A	B	C	D	E	F
ク	リ	ザ	リ	ツ	ド

短期連載

目指せ編集者

短期集中連載の、「ネオジオフリーク」読者のためのエディター養成講座「目指せ編集者」。
本を作りたいがどうしたらいいのか分からない人、すでに同人誌を作っているけど今イチうまくいかない人、もちろんプロの編集者を目指す人にもきっと参考になるはず。まずは、読んでみてくださいませ。

編集の基本技術を習得してキミも1年後には編集者だ!!

その4：具体的な作業の内容〈デザイン／校正／その他〉

最終回となる今号では、「その4：具体的な作業の内容〈デザイン／校正／その他〉」として、デザインの簡単な概略やゲーム攻略記事の進行、投稿者採用の経緯、校正の方法などを見ていこう。「ネオジオフリーク」ならではのゲーム攻略や読者投稿のページがどのように作られているのか？　また、誌面デザインはどうなっているのか？　本来の編集の仕事からは若干外れてしまうが、読者の気になるところだろう。現場の裏側も少し分かるかも。

ゲーム攻略記事の作成

まず、ゲームの攻略記事を作成する場合、攻略スタッフへ原稿の作成、および画面撮影を依頼する。その際、まず誰に何を頼むのかを考えていかねばならない。

例えば、本誌8月号『メタルスラッグ3』のように、ゲーム全体の攻略を1人で行うこともあれば、『KOF』『餓狼伝説』等のように、何人かで分担し攻略していくこともある。ゲームの特性に合わせた、攻略スタッフの配分を考えていかなければならない。

9月号から完全攻略記事として取り上げている『KOF2000』では、8人の攻略スタッフが関わっている。それぞれ得意なキャラクターがあるので、それに合わせて担当を決定していきながら、最終的に35キャラの攻略を進めている。

読者から「攻略スタッフになりたい」という要望の手紙なども多数送られてくるが、やはり一朝一夕ではプロになるのは難しい。ただゲームが上手なだけではなく、攻略するためにはどうしたらいいのかを読者へ伝えることが、この記事の目的だからだ。もちろん、一定以上の文章力も備わっていなくてはならない。「ゲームの攻略」と一言でいっても、他の職業と同様に、熟練した技術が必要なのである。

依頼された攻略スタッフは、編集部で指定した内容、文字量に合わせ、締め切りまでに原稿を作成し、担当編集者へわたす。その際、画面撮影したデータも一緒にわたす。ぎりぎりのスケジュールで作業が進められる場合は、徹夜作業になることもあり、非常にハードなものとなる。

本誌のゲーム攻略記事の作成を流れで追ってみると、次の通り。

1 攻略スタッフに依頼するゲーム（キャラクター）を決める
↓
2 依頼書を作る
↓
3 攻略スタッフに依頼
↓
4 攻略スタッフが記事を作成／画面写真を撮影
↓
5 記事および画面写真をデザインし誌面作成
↓
6 初稿を攻略スタッフおよび担当編集者がチェック
↓
7 赤字を担当編集者がデータ修正
↓
8 色校を攻略スタッフおよび担当編集者がチェック
↓
9 文字の赤字を担当者がデータ修正
↓
10 責了

投稿者の採用不採用

本誌の人気コーナーには、読者による投稿コーナーがある。この講座を読んでいるみんなの中にも、投稿した経験のある人もいるだろう。そこで、編集部側から見た、投稿採用・不採用の基準を紹介しよう。

不採用の基準

まず、確実に不採用になるものは、投稿規定を守っていないこと。住所、氏名、どのコーナー宛のものなのかなど、最低限の記述がないものは、その時点で不採用となる。各コーナーの採用されるポイントは担当者によりまちまちだが、不採用になるポイントはほぼ一定の法則があるようだ。

字が汚くて読めない、個人・企業などへの誹謗中傷が書いてある、文章が支離滅裂で内容が伝わらないなど、他人に読ませる前提がないと思われるものは、当然不採用になる（というよりも、まず編集者が理解できない）。このあたりは、採用不採用以前に、手紙の書き方の基本なので、一般常識の問題であるのだが。選んでいる編集者も人間であるから、読んだり見たりして不快になるものは、採用されないのである。

イラストコーナーでは、イラスト内に個人宛へのメッセージ等が挿入されているものは、どんなに優れた作品でも不可となる。あまりにサイズの大きいものや比率が大幅に違うものも不可。せっかく投稿するのだから、不採用になる要因は作らない方がいいだろう。

採用の基準

では、採用ラインはどこにあるのか。

前述したように、担当者の編集者としての良心(?)や個人的な思い入れ、好みにより、採用される作品がまちまちであるというのが事実。ハガキの量が多いコーナーは、消去法で不採用から決めていくのが妥当で、逆にハガキの集まりが今イチなコーナーは編集者が苦心することになる。

イラストのコーナーは激戦区ということもあり、テクニックもさることながら、センスも問われてくる。常連さんの作品が選ばれているのは、絵がうまいだけでなく、独特のタッチや世界観がある程度のレベルに達しているからだと思う。大いに参考にしよう。

それと、担当者の採用の傾向を掴むことも大切だ。

デザインについて

書物の誌面を制作するには、まとめた記事を読者にどう見せるかということから、デザインが重視される。

特に近年、ビジュアル重視の傾向は強まっており、いかに絵を大きく、文字を少なくするかに、腐心している編集部も多い。これは単に若年層の「活字離れ」が進んでいるからだけでなく、短時間で簡単に情報を取得するには、一目で見て分かる誌面が必要となったからである。

さて、「ネオジオフリーク」では、そうしたことも加味しながら日夜誌面を作成しているわけだが、編集者でもDTP（デスクトップパブリッシング）もやるのが当たり前の時代、やはり当編集部でも同様である。

DTPとは

このDTPの登場は、従来の出版の流れを一変させた、いわゆる「革命」であった。筆者の記憶では、学生時代に某大手出版社の女性誌編集部がはじめてDTPを導入し、見学させてもらったのが十数年前。それに触発されて、所属していたゼミでDTPを使って制作したデータを、通信を使って印刷所へ送り、小冊子を作るという、当時では画期的なこともやった。今見ると、かなり稚拙ではあるが、これが現在のデータ入稿の源流であったような気がする。

現在ではDTPによって、どんなに小規模な編集部でも、ページレイアウトから校正用の出力までが可能になった。

例えば、それなりの設備がある出版社なら、版下出力までできる。制作にかかるコストや人員、時間も大幅に軽減され、出版のありようも変えてしまった。

では、みんなが楽になったのかというと、実際は印刷所の負担が減った分、編集者の負担が増大したというのが、本当のところだ。

以前は、レイアウト用紙に手で線を引いてデザインしていたものが、DTPではすべてデスクトップ上で作業できるという利便性がある反面、「デザインが単一的」「文字組がしっくりこない」などの声も聞かれ、DTPを使わずに、今でも手引きのデザインにこだわる出版社も存在している。しかし、コストや人材を考えると、圧倒的にDTPの方が現在の出版スタイルに合っているのである。

Quarkでの作業

現在、当編集部ではコンピュータはDTP作業をする際、Macを使用、DTPソフトとして、「QuarkXPress」（以下、Quark）を使用している。

まず、Quarkでの作業をはじめる前に、使用するテキストデータと画像データを用意する。

テキストデータはワープロやパソコンで制作した文章データで、テキスト保存したもの。画像データはパソコン上のグラフィックソフトで制作（加工）したものを使用する。当編集部では「Photoshop」「Illustrator」などを使用している。グラフィックの画像形式はEPS、カラーモードはCMYKに設定する。

こうしたデータを、あらかじめ制作した「ドキュメント」と呼ばれる版下ファイルに、テキストや画像を取りこむ「ボックス」を設定し、流しこんでいく。

ドキュメントへ直接テキストデータを打ちこむ人もいるが、通常はタイトルや柱以外は、あらかじめデータを用意しておく方が楽だ。

そして、素材を揃えたドキュメント上に、デザイン的な処理を施していく。ここはデザイナーの腕のみせどころだが、編集者的にはそれほど重要ではない。デザイン重視のページはその道の専門家であるデザイナーに任せるもので、編集者自らがおこなおうとすると、時間も労力もかかり、いいことはない。編集者は編集することが仕事であって、役割を見失わないようにする。

デザイナーにデザインを依頼する際、「ラフ」と呼ばれる、大まかなデザインの構成を記したものを渡す必要がある。

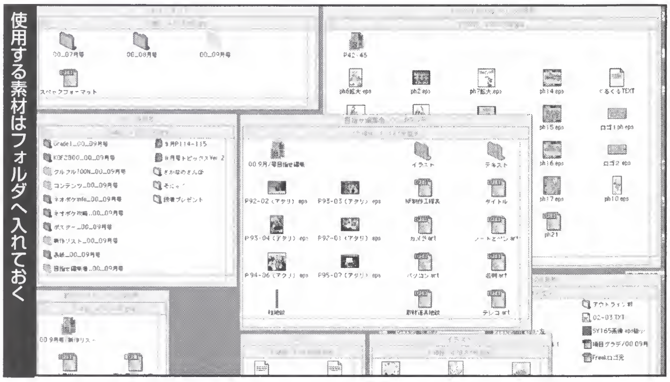
どの程度まで細かく記すかは、依頼するデザイナーによるが、文章の行数や絵素材の点数はもちろん、タイトル、リード、中見出し、小見出し、キャプション、表組などは正確に分かるようにしなくてはならない。ここでデザイナーに意志が伝わらないと、思いもよらないものが仕上がってきてしまう。

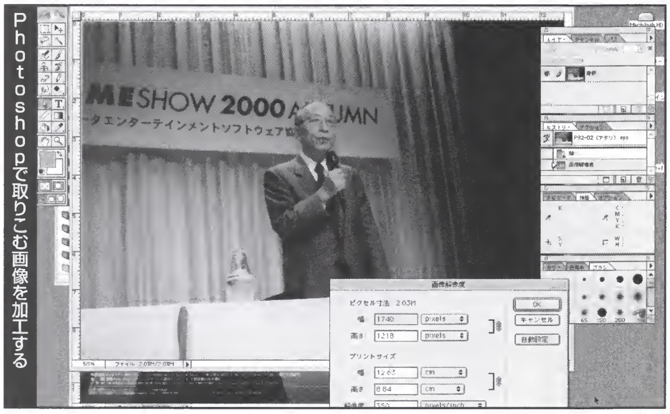
その際、あまり細かく指示を出すと嫌がるデザイナーもいるので注意する。

デザインがあがったら、校正紙を打ち出し、フォントは化けていないか、はみ出しはないかなどをチェックする（詳細は次項「校正・印刷」を参照）。画像データはあくまでもアタリなので、別に入稿用のデータを忘れないようにする。



Quarkのドキュメントを開いたところ


使用する素材はフォルダへ入れておく


Photoshopで取りこむ画像を加工する

校正・印刷について

校正の方法・役割

(1) 初稿

データを作成したあとに、それをプリンターで打ち出して、文字や絵素材を確認する「校正」をおこなう。

版下の作成を印刷所がやっていた時代は、原稿を印刷所に入れて、それを印刷所の技術者が写植したものを校正していたが、近年になりデータ入稿が主流となってからは、「初稿」と呼ばれる第1番目の校正は、編集部内で作業が完結するようになった。

校正とは基本的に原稿類とデザインを校正紙につけ合わせ、間違いがないかをチェックするもので、文字の誤りや絵素材、表組み等の位置、ページ立てなどを見ていく。つけ合わせが終わったら、文章の不明な点などをチェックする「素読み」をおこなう。

初稿の校正をする際に注意する点は、次の通り。

・文字に誤りはないか
・文字のはみだしはないか
・送りがな、かなづかいは統一されているか
・文章に不明な箇所はないかタイトル、小見出し、柱、ノンブル等は所定の位置に入っているか
・全体の書体、大きさ、字詰め、行送りなどは合っているか
・図版の位置は正しいか
・表紙キャッチ、目次と本文見出しは統一されているか
・その他

間違いがあれば、赤ペンで直しの指定をおこなう。指定の入れ方は、基本的にどの出版社でも同じで、日本工業規格で定められているので、興味のある人は編集関係のマニュアルを読んでみるといい。

通常、この時点で執筆者やライター等へチェックを依頼する。

初稿で赤字を入れたデータを修正して、再校で赤字が直っているかをチェックし、直っていれば印刷所へ写真類とともにMOで入稿する。

(2) 青焼き、色校

印刷所ではMOで入稿されたデータと写真類を製版して、1色ページは青焼き、4色ページは色校として出す。

【青焼き】

青焼きは文字通り、薄青い用紙の上に濃い青で文字や写真などが乗せられたもので、実際に本になるものとは違う雰囲気がある。はじめのうちは少し見にくい感じもするが、慣れてくれば、さほど違和感なく見ることができる。

作業の際、次の点に注意。

・写真等の図版の位置は合っているか
・写真等の図版のトリミングは合っているか
・ポジで入れたフィルムは逆版になっていないか
・データ通りにタイトル、本文、柱、ノンブル等は入っているか
・トンボの位置は合っているか
・文字に欠けや切れがないか
・全体にキズや汚れはないか
・その他

この時点で文字を直すことも可能だが、次に直した状態を見ることができないので、最小限の赤字にとどめる。

【色校】

色校は本誌と同様の紙を使用し、色合いが正しく出ているかどうかなどをチェックするものである。基本的には図版原稿にしたがう形で赤字を入れていき、明るさや色調が合っているかどうかを確認しながら直しを指定する。

色彩以外は、基本的に青焼きと同じ注意点だが、版ズレを起こしていると色合いが狂い、図版や文字がずれて見えることから、充分に気をつける。また、赤字の入れ方も一定のルールがあり、〈濃く〉〈薄く〉や〈明るく〉〈暗く〉など、印刷所の作業者に分かりやすい表現で修正をする。

青焼きと同様、この時点で文字を直すことも可能だが、最小限の赤字にとどめる。

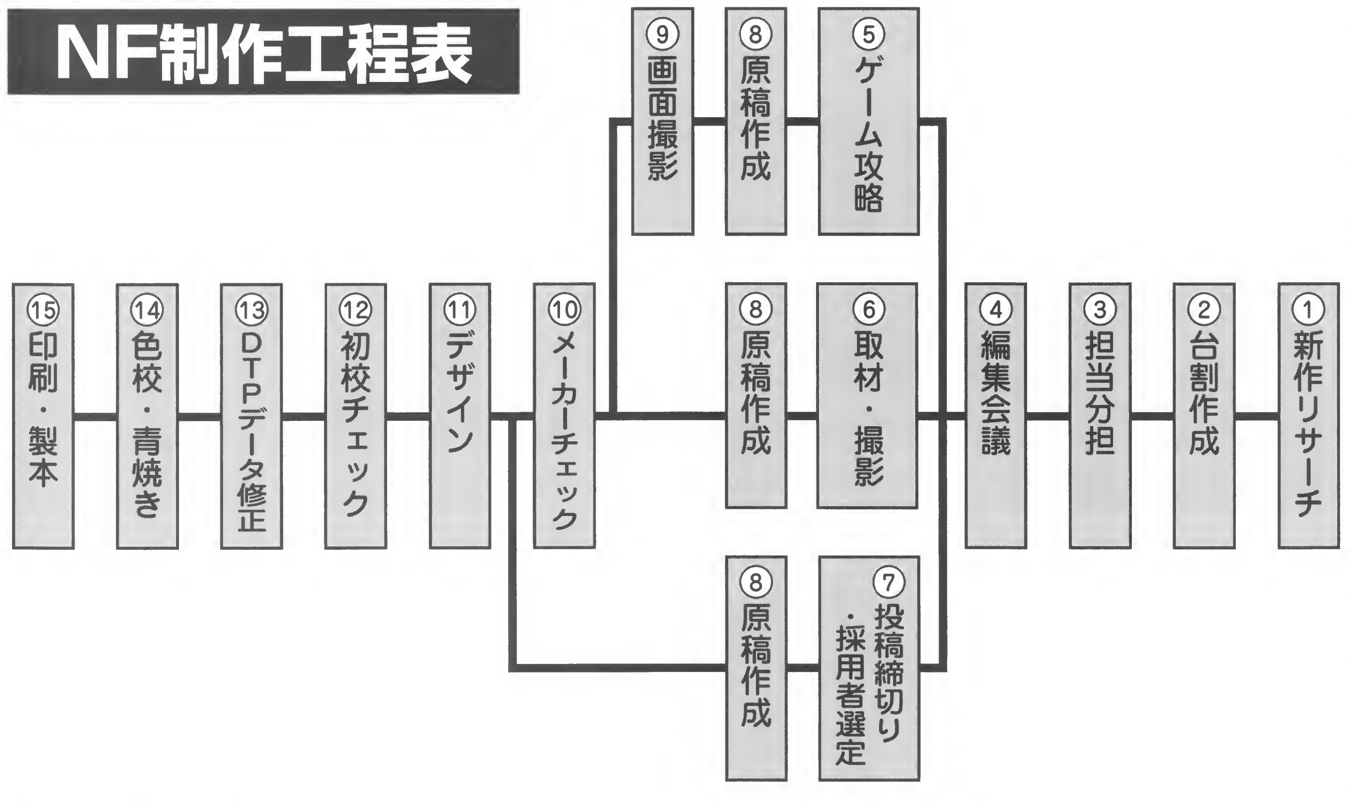
通常の場合、この時点で責了となり、あとは印刷所の作業を残すのみで、編集部での作業は終了となる。

(3) まとめ

このような校正作業は、各出版物によって行程が違うことも多い。編集部と執筆のみで校正する場合や、「校正者」と呼ばれる、校正の専門家に作業へ加わってもらう媒体もある。

要するに、いかに赤字=間違いを減らすかという作業なのだが、週刊誌や月刊誌ではこの時点でかなりタイトなスケジュールとなっており、人員の不足している編集部ではすべての作業を編集者がこなしているため、最後の校正の段階で体力や集中力が切れて

NF制作工程表



しまうこともままある。そうならないよう、日常の生活から節制を心がけている編集者も多いようだ。

印刷について

こうした過程を経て、書物が印刷される。

印刷用紙の種類には、代表的なものとして、次の種類があげられる。

★印刷用紙の質

（1）非塗工紙

●上質紙…一般的に多く使われる化学パルプ100％使用の紙。手触りがよく、ビジュアルを意識した1色ページに用いられることがほとんど。

●中質紙…文庫本、教科書、雑誌（1色ページ）などに使われる、一般的によく見られる紙。ややざらついている感じがする。

●書籍用紙…上質紙の1種。ややペラペラした感じがするが、文字は読みやすい。

●辞典用紙…辞典によく使われている、硬い質感の紙。

（2）塗工紙

●コート紙…多くの書物で見ることのできる、カラーページに最も使われる紙。本誌の4色ページでも使用している。価格と用途のバランスに優れている。

●アート紙…書物で使用される紙の中では、最も高級なもの。美術印刷など、色合いや光沢に表現を求める書物に用いられる。

●軽量コート紙…雑誌のカラーページやチラシに使用される。

●キャストコート紙…アート紙よりも光沢が強く、ポスターやカレンダーなどに用いられる。

★加工仕上寸法

●A4判…210×297㎜。一般的に見られるスタンダードな大きさ。若者向け雑誌に多く用いられる。

●B5判…182×257㎜。旅雑誌や専門誌、やや固めの雑誌に用いられる。

●AB判…210×257㎜。本誌の大きさ。近年では若者向け雑誌を中心に用いられることが増え、特殊なサイズなため、店頭でも目立つ。

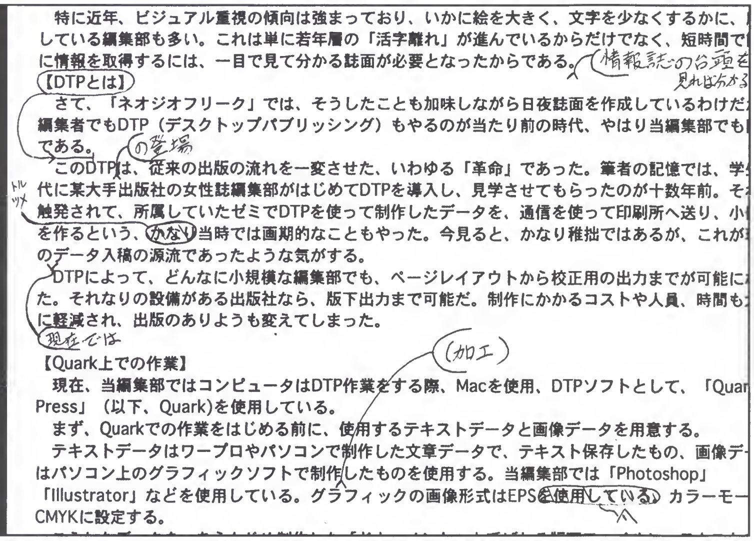
●A6判…105×148㎜。文庫本サイズ。数値を見て分かるように、A4判の4分の1の大きさになる。

※　　　※

こうして、製本された見本がまず編集部に届き、その数日後に書店へ配本され、みんなの手へ届くというわけだ。

時々、裁断がきちんとされていない書物もあるが、それは最終の工程でのミスによるものである。

このような事故が起こらないよう印刷所は注意を重ね、書物を製造している。


特に近年、ビジュアル重視の傾向は強まっており、いかに絵を大きく、文字を少なくするかに、
している編集部も多い。これは単に若年層の「活字離れ」が進んでいるからだけでなく、短時間で
に情報を取得するには、一目で見て分かる誌面が必要となったからである。
【DTPとは】
さて、「ネオジオフリーク」では、そうしたことも加味しながら日夜誌面を作成しているわけだ
編集者でもDTP（デスクトップパブリッシング）もやるのが当たり前の時代、やはり当編集部でも
である。
このDTPは、従来の出版の流れを一変させた、いわゆる「革命」であった。筆者の記憶では、学
代に某大手出版社の女性誌編集部がはじめてDTPを導入し、見学させてもらったのが十数年前。そ
触発されて、所属していたゼミでDTPを使って制作したデータを、通信を使って印刷所へ送り、小
を作るという、かなり当時では画期的なこともやった。今見ると、かなり稚拙ではあるが、これが
のデータ入稿の源流であったような気がする。
DTPによって、どんなに小規模な編集部でも、ページレイアウトから校正用の出力までが可能に
た。それなりの設備がある出版社なら、版下出力まで可能だ。制作にかかるコストや人員、時間も
に軽減され、出版のありようも変えてしまった。
【Quark上での作業】
現在、当編集部ではコンピュータはDTP作業をする際、Macを使用、DTPソフトとして、「Quar
Press」（以下、Quark)を使用している。
まず、Quarkでの作業をはじめる前に、使用するテキストデータと画像データを用意する。
テキストデータはワープロやパソコンで制作した文章データで、テキスト保存したもの、画像デ
はパソコン上のグラフィックソフトで制作したものを使用する。当編集部では「Photoshop」
「Illustrator」などを使用している。グラフィックの画像形式はEPSを使用している。カラーモー
CMYKに設定する。

テキスト打ち出しに赤字を入れたもの。修正されたものが本文に

その他の作業

こうして無事に書物が出版されたあとにも、編集者の仕事は残っている

内容のチェック

発行された書物と校了紙を照らし合わせ、校了紙に赤字があった場合は、直っているかをチェックする。

また、抜けている記事はないか、ノンブルは揃っているかなども確認。

ただし、間違いを見つけてもあとの祭りではあるが。

掲載誌の発送

執筆者やライター、イラストレーター、デザイナーといった制作者、および広告クライアント等へ掲載誌を発送する。

これは、きちんと掲載されているかを確認すると同時に、次号の制作の参考にするという意味合いもある。

掲載誌を送る際に、次号の依頼書や気になった点などを記したものを添付するとよい。

原稿料の計算

執筆者やライター、イラストレーター、デザイナー等の制作者に派生する原稿料を計算し、経理部へ支払いを依頼する。請求書が必要な場合も。

原稿料は制作物によって千差万別で、基本的には大手出版社や企業のPR誌では、原稿料が高めとされている。主に200字詰めや400字詰め原稿用紙1枚当たりで計算する。

反省会議

複数の人間で1冊の書物を制作した場合は、発行後に内容を見直すという意味で、反省会議を行うことが多い。

制作している途中では気がつかなかったことが、書物になるとよく見えてくる。当然、校正の段階で見つけるべきだった文字の間違いや、レイアウト上の不備など、実際に書物になってはじめて気がつくことの何と多いことか。

次号の制作にこの反省を活かすことはもちろん、その後の編集者としての仕事にも反映させていくことが必要である。

次号に向けて

すでに制作が進行している号と重なるように、週刊誌や月刊誌などの短いサイクルの定期刊行物では、次の号の制作も進めていかなければならない。

月刊誌のスケジュールを例にとると、9月号の校正があがった段階で、すでに10月号の〈情報収集〉や〈企画の立案〉も平行して進行させている。これは、月刊誌をスムーズに制作していくのに不可欠なことで、何度か作業をしているうちに、おおよそのリズムが掴めてくる。

9月号の責了が終わった段階で、10月号の〈編集会議〉を行う。この時に、自分のやりたい企画や進めている企画を出せるようになっていると、10月号以降の作業が進めやすくなる。

現実的に、校了から次号が発行されるまでの期間が、やや時間的に余裕のあることが多く、この間に休みを取るなどして、気分をリフレッシュする必要がある。

切り替えがうまくできるかどうかも、編集者を長く続けるための大切なポイントである。

編集の仕事の中で楽しいと思える部分は、各人によってさまざまではあるが、基本として考えられるのは、「人と出会えること」であると思う。制作する媒体によって出会う人間はまちまちだが、「人と会う（話す）のが苦痛」という人は、前号でも述べたように、編集者には向いていないといわざるをえない。これを読んでいるみんなも、編集者になりたい！　と思うのなら、まず一般常識を身につけ、人とのコミュニケーションをきちんととれるようにしよう。それからでも遅くない。

かくいう筆者も、編集者という職業を通じて、制作意欲を触発されるアーティストと出会ったり、自分の好きなものが増えるなど、いいことがたくさんあった。最初編集者として入社した会社での指導者が、優れた編集者であったこともラッキーだった。反面、長く続けているとがっかりすることも多いわけだが、その辺をうまく流せるようになるのも、編集者の条件であるかなと思う。

編集という仕事の中で派生する作業は多様であるから、自分の好きな作業が一つでもあれば、きっと職業として成立するはず。もしこれを読んでいる人の中で編集者になりたい人がいるのならば、いきなりすべてを覚えようとせずに、楽しいと思える作業を一つ見つけることだ。駆け足で編集者の仕事について紹介してきたが、マインドはもちろん、スキルやテクニックも、職業として続けるためには必要であることも知っておくべきだろう。

パオパオカフェ1号店へようこそ！

Welcome to Pao Pao Cafe First!

読者通信欄

ありがとうママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！ 楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

登校途中で新しい出会い サンキュー！ ネオポケ

ある日、学校へいくために、電車がくるのをホームで待っていました。その電車はかなり待つので、ネオポケで『頂上決戦 最強ファイターズ』をプレイしていました。そして、ふと、後ろを振り向くと…なんとネオポケをプレイしている女の子がっ！ しかも同じカモフラージュブルー!!

「同じ色の人なんて珍しいですよね」と、その子にいわれ、「そーですよね。私も『ギャルズ・ファイターズ』とか持ってますよ」と、電車の中で仲良くSNKゲームのトークをしました。私は途中で降りたのですが、それ以来、毎朝ホームでその人と会って友達になりました。

こんな出会いを作ってくれたネオポケよ、Thank You!

★PN／浦美多々留（東京都）

編：好きなゲームの話をきっかけに新しい友人ができたというお便りを、他にもたくさんいただいています。こういった出会いはぜひ大切にしたいものですよね。（朝井）

憧れのあの声優さんの握手会にいった時のこと

私は『KOF』の矢吹真吾の声をやっている子安武人さんが大好きです。私が「真吾」というキャラが好きな理由の1つです。

ある日、私は子安さんの握手会にいけることになりました！ しかし、その日は運悪く第3土曜日。友人と急いで電車に乗って会場に向かい、駅に着いたのですが、何か変…。私と友人は、普通は会場から近い駅に降りるところを、なんと会場から遠い駅で降りてしまったのです。

「もう時間がない！」私があわてていると、友人は「ちょっと、後ろ！」というので、後ろを振り返ると、なんとそこには子安さんが!! パニックになっていた私たちは、つい子安さんに声をかけてしまったのです。子安さんはニッコリ笑うと、何もいわず去ってしまいました。

私たちは、そのあとずっと「いきなり声をかけて、私た



●PN／水無月真由（群馬県）
すべてを終えたやすらぎのようなものを感じますな。はりつめた緊張感がなくなって、とっても優しい笑顔♡



●PN／くんこ（奈良県）
なんてファンシーなテリー兄様！ これで35歳なんて犯罪だって！ お世辞にも「餓えた狼」とは思えませんな！



●PN／いとう馨（秋田県）
新コスチュームも大人気。チャイナっぽいおだんご頭にサイコしてる服装がベストマッチ！ 今年もいっきま～す♡



●PN／神崎臣人（秋田県）
ほたるちゃんの挑発的なファッションにはさすがの牙刀もたじたじ。でも意外と喜んでたりして（笑）。お兄ちゃんとしては複雑な心境…。



●PN／葉月忍（神奈川県）
トーンセンスがないなんてご謙遜を！ 割と珍しい雰囲気だけど、担当個人的に好きっス！ 皮系同士、やはり熱には強いのでしょうか？

PaoPao賞



●PN／空蝉（秋田県）
久しぶりのトーンワークという割にはかなり貼りこんでますねっ！ ウツ（通称）殿の愛が感じられます～。

ちはなんて失礼なことをしてしまったんだ！」と罪悪感でいっぱいでした。

会場にはギリギリ間に合い、子安さんと握手する時、私と友人は「さっきはいきなり声をかけてすみませんでした」と謝ると、子安さんは笑って「よく間に合ったねぇ」といってくれました！

そして握手をしたあと、私と友人はしばらくボーゼンとしていましたが、我に返り「子安さんに一生ついていくぞー！」と心に決めました。

子安さんの手の感触は今でもしっかりと覚えてます♡

●PN／天城かずお（大阪府）

編：大人気の声優さんの1人である子安さんの握手会にいけたなんて、とってもうらやましいです。憧れの人と握手できるだけでも充分うれしいのに、さらにニッコリ笑いかけてくれたとは…ファンにとってはたまりません♡（朝井）

やはり母は強くて偉大？『KOF』親子対戦！

先日、PS版『KOF'99』をプレイしようとしていたところ、「格闘は指が痛いからやらない」といっていた母が「対戦しよう」といってきたので、即OKしました。

母は、キャラのことがよく分かっておらず、名前を読み違えたり、ヘンなあだ名をつけたりしていました。例えば、マリーを「メアリー」と呼んだり、京や庵、Kなどの炎使いをまとめて「ボーボーさん」と呼んだり、真吾と拳崇を間違えたり…。

対戦する時、私はハンデとして使いにくいキャラを使っていましたが、母がだんだんうまくなり、キムで3人抜きまで達成したので、最後は本気キャラで対戦しました。それでも5回に1回は負けてしまいます。

格ゲー歴3年の私は、ただ今ハードなトレーニングを積んでおります…（泣）。

●PN／オスティアにい（兵庫県）

編：ひょっとしたらお母上には、もともと秘められた格ゲーセンスが備わっていたのかも…？　しかも、「メアリー」や「ボーボーさん」というお茶目なネーミングもナイス♡　オスティアにいさんもぜひトレーニング頑張って、親子そろってガンガン強くなっちゃってください！　（朝井）

よく言葉を間違える友人 例えばこんな名言（?）集

なぜかは知りませんが、よく僕の友達は言葉を間違えます。

暁丸のことを「やきまる」といったり、バレッタのことを「バ〇ット」といったり、挙げ句の果てにはNFのことを「ネオジオフレーク」とかいってきたりします。どうやら食べ物のことしか考えていないようです（あと釣りのこと）。

●PN／まーくん（兵庫県）

編：先のオスティアにいさんのお母上に続き、ここにもまた1人お茶目さんが…（笑）。でも、ワープロ打ちながら、思わず「やきまるってなんかウマそうな響きだなぁ…」とか想像してた担当だったりします。　（朝井）



●PN／こなつちゃん（兵庫県）
大きなパンダに拳崇がしがみついてる様が一生懸命な感じで可愛いッス！　それにしても、パンダまるまるしてうまそう（笑）！



●PN／鮪汰（北海道）
2000もエディットキャラとしてがんばる炎の貴公子！　さらなる活躍に期待。もう学ランは着てくれないのかなあ…。

毒

戦闘中の何気ないひとコマ。確かに毒血なめたら普通死ぬよな。でもフグや毒ヘビだって自分の毒で死ぬことはないんだから大丈夫だよ。ちょっと苦しいけどね…。



●PN／イサムとび（神奈川県）

心の奥で…

人の心が読めるってツライよね。一見仲の良さそうなチームでも、心の中ではドス黒いものが渦巻いてたり。ユリ1人がなんか平和でいい感じ。雛子に罪はないんだ！　すべてはSNKの（略）。



●PN／水瀬無月（高知県）

un title

気持ちはすごく分かる！　キミは「中毒」の名にふさわしいKOFっ子だ！　カラスを見てゲーニッツを連想するあたり完璧♡　世間の風などに負けず、己の道を歩んでくだされ。



●PN／夕月夜しぐれ（東京都）

生足男の思考レベル

ネズミからいきなり某ミッキーマウスに思考が飛ぶところからしてなんか違う。ところでミッキーとミニーの間に子供が生まれたらどんな名前になるのだろう？　やっぱ灰人？



●PN／ムンク園山（大阪府）

オープンテラス

ほんとについ最近まで、クリスくんを女だと思ってました。●PN＝悪玉クリス（高知県）／いや、私も最近まで女の子だとは全然知りませんでした。でも…ある意味勘違いのままでよかった気もします。現実はしょっぱいです（笑）。（長山）

オープンテラス

新キャラ雛子ちゃん。あのミニスカートで四股を踏むらしい。はたしてゲーム画面でも見ることができるのか…!? ある意味乳揺れを越えるよなぁ…。●PN＝美麻らと（福岡県）／元気に稼動中の『KOF2000』ですが、雛子ちゃんヤバイですね。かぼちゃパンツはかなりドキュンな感じです。私の中では舞ちゃんを超えました。（長山）

勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待っているぜ。みんな、ネオジオについての勉強は足りているかい？

侍魂シリーズ こうすれば面白くなる

8月号の二色ひとえさんの「ゲーム作りはビジネスだ」という意見を読みました。

確かにそうですが、でも売上を重視するのもどうかと思います。

売れるためにはそれなりに工夫も必要だし、1作目のファンにも充分受け入れられるように配慮しなければいけないんだと思います。

侍魂のテーマである「武士道」であるとか、「生死」といったような要素を加えれば、『蒼紅の刃』はもっと面白い作品になっていたはずです。

次の侍魂の続編は、侍魂の原点である「武士道」「生死」といった要素を加えれば自然に面白い作品になると思います。どうでしょうか？

●PN／月影乱封（鹿児島県）

編：新しいものを作るにあたって、古いものを見直すことは重要な項目の1つではありますね。

今の時代に、初代『侍魂』のように大斬り一発で鬼のように減る、男気溢れるゲームもいいかもしれません。実際初代はある意味その辺の駆け引きとか、相当アツかった記憶があります。

他の皆さんはどう思いますか？（長山）

勝つことよりもゲームを楽しみたい

先日、『KOF'99』をやっていた時のことです。ルーレットで10人近く勝ち抜いていたところに乱入者が。試合開始3秒で「この人は強い！ さっきまで戦っていた人たちとは訳が違う！」と分かりました。

しかも、同じくルーレットで乱入してきたその人の動きにはどこか僕に共通したものがありました。

「あと腐れなく、フェアに闘って文句をいわせずに勝つんだ！」という動きでした。その対戦は勝ったものの、次で負けた僕は「この人と本気で闘いたい！」と思い、最強チームのユリ、キム、ジョー、鎮で乱入して倒し、彼に「チーム組んでごめん。よかったらチームで闘ってくれない？」と頼みました。

快く引き受けてくれた彼との闘いは互角。彼も対戦中に僕と同じことを考えていたらしく、別の人と僕が対戦しているのを見て、「闘いたい！この人はフェアプレイヤーだ」と思ったそうです。

以前、待ちに関しての批評を掲載して頂いた時、ずいぶんと酷い反論を受けたことがあります。またある時は、餓狼のカイン使いにウルトラ待ちをされて負けた挙句、負け犬呼ばわりされたこともあります。

その人たちにしてみれば、僕らのは虫酸の走る馴れ合いなのかもしれない。でも、僕はゲームで大切なのは勝つことよりも、楽しみ、慈しむことだと信じてきました。だから、彼とも分かり合えたんだと思います。

最後にずいぶん遅くなりましたが、NF1月号の僕の待ち批判を共に考えてくださった皆様、実に多くの反響があったそうで嬉しかったです。僕は1つの答えを見つけ出すことができました。それは、「今までの自分の考えは間違っていなかった」ということです。

●PN／ラルフ・庵・シェル（愛知県）

編：そもそも「待ち」だとか、「ハメ」だとかいわれるものは個人によってその価値観が非常に異なるものだと思います。

ですが、わたしも「勝つこと」よりも、「楽しくゲームできる」ということが重要だと思います。何よりも「自分に

●PN／高松ヘーキチ（大阪府）
なにゆえうしろで凱は中指立ててんの？ やっぱ主役をさしおいてデカデカと目立っているのが気に入らないのかな？

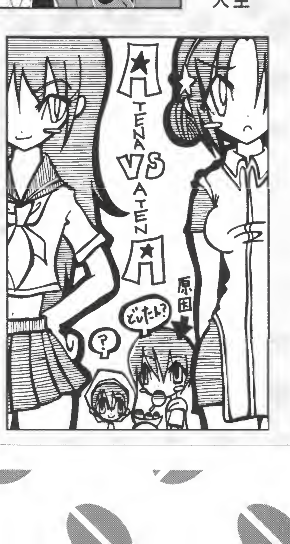


●PN／げじな（福岡県）
サイコチームではアテナがお母さん♡ みんなそろっておやつの時間かな？ 拳崇の頭に乗っている肉まんがぷりてぃー♡



●PN／大山高嶺（京都府）
ロディを知ってる読者の方がいましたら挙手！…って、なんだか悲しすぎるう！ これを期に、みんなで龍虎外伝をプレイしよう！





●PN／七緒アキ（奈良県）
拳崇が原因とは一体何があったんでしょう？ ダークアテナの挑戦的な表情に対して2000アテナも難しい表情。仲良く！



●PN／みなみのぱんだ（東京都）
はい、師であるテリーをも超えて、誰よりも強くなってください！ きっとそれを１番望んでるのはほかでもない、テリーなんだから。



●PN／ZIKIRU（岩手県）
確かに、庵の炎の色は何故青紫なんでしょう。やはり恨みの情念がこもってる分だけ炎にも禍々しさがにじみ出てる…って感じ？

納得できること」が重要ではないでしょうか。（長山）

『KOF』と『侍魂』何かが違うのでは？

『KOF2000』を見て思ったのですが、どうも『KOF』とその他のシリーズとの力の入れ方が違うのではないでしょうか？

特に『侍魂』シリーズと、『KOF』シリーズとでは、かなりの差があるように感じます。

たしかに『KOF』は人気があります。でも、他のシリーズにもファンはたくさんいます。もっと平等に力を入れてみてはいかがでしょうか？

『侍魂』も、3Dの技術が進歩するまで2Dに戻すとか、『KOF'98』みたいにお祭りとかやって欲しいですし、月華も続編出して欲しいです。SNKの格闘ゲーム＝『KOF』ではないのです!!

もう少し、ほかのシリーズにも力を入れてください。SNK様!!

●PN／ナコルルバカ一代（大阪府）

編：この辺の問題も難しいところですね。でも、『侍魂』と『KOF』が、違うウェイトの元に作られているといったことはないのではないでしょうか？

SNK様は『KOF』にも『侍魂』にも、もちろん『龍虎の拳』にも平等に「愛」を注いでくださっていると信じたいです。平等に見えないのは、ゲームとしての指向性の違いであるとか、そういう問題なのではないでしょうか？皆さんの意見もお待ちしております。（長山）

登場キャラクターの入れ替えについて

ずいぶん前から腑に落ちないことが1つあります。Y.S.NAVY氏がいっていた「度が過ぎた懐古主義風潮」と似た部分もあるのですが、キャラ人気指向について悪くいう人があまりにも多過ぎる気がするのです。

実際、『餓狼MOW』のテリー以外のキャラの総入れ替えに関してもかなり激しいブーイングがあったと思うのですが、そういった行為は、新しいファンの人を受け入れないといっているも同然なのではないでしょうか？

こういった風潮にメスを入れるため、声を大にしていいましょう。ゲームであれ、何であれ、キャラクターも重要なファクターの1つです。そう考えれば、ここ最近のSNK格闘ゲームでの大がかりなキャラ入れ替えも、『武力』でごっつい男キャラを中心に配置したのも総て説明がつくはずなのではないでしょうか。大切なのは、真っ向から否定することではなく、どうしてこうなったのかを理解することだと思います。

●PN／浅川つぐみ（北海道）

編：人間が歳をとるように、ゲームの中のキャラも生きているということでしょうか…。

人間、歳を取ればいずれ引退する日がくるように、ゲーム中のキャラクターも同じように、時代の流れにそぐわなくなった物から引退していくといった感じで…。

私のような、軒並み20歳を超えるゲーマーの人には悲しいことですが、現実として受け入れなければならない事実なのかもしれませんね。（長山）



●PN／睦月なん（秋田県）
「おだんご頭」のアテナって、なんか新鮮な感じがするよね。これで好感度さらにアップ！



●PN／諏訪りょうた（岡山県）
流れるような黒髪から気品が漂っております。正義を信じる心は誰にも負けない！

オープンテラス

『KOFバトルDEパラダイス』で入手できる最後のストライカー「ショウ」。見た瞬間「霧島翔」とすぐに思いついたのは私だけ？ ●PN＝オイップ（福島県）／実際かなり凄いのではないでしょうか？ 私は全然思い浮かびませんでした。たぶんこれが一発で分かった人ってそういないと思います。ちょっと尊敬しちゃいます…。（長山）

お誕生日キャラ HAPPY BIRTHDAY 9月

心をこめたメッセージが最高のプレゼント♡　みんなの大好きなネオジオキャラの大切な日をお祝いしちゃおう!!

マルコ・ロドリゲスへ

9月4日といえばマルロドの誕生日！ しかし、あと2人いるのを知ってるかい？ 1人はローレンス・ブラッド、そして…俺だー（笑）！ さあ、サンバ&フラメンコで燃え尽きようぜ！ ハッピーバースデイ！

●林隼人さん（長野県）

楓へ

お誕生日おめでとう！ 水ようかんの約束だけど、作り方分かんないや…（汗）。オムライスじゃダメ？

●PN／楓の弟子（千葉県）

橘右京へ

誕生日、本当におめでとうございます！ それまでは食わず嫌いだった格闘ゲームを好きになったのもサムスピのおかげなのです。そう、あなたが闘う姿を見て、思わず一目ぼれしてしまったから…。ずっと応援してます！

●PN／ライカ宇宙（東京都）

椎拳崇へ

ケンスウ、お誕生日おめでとう♡ 関西弁で半ズボンで肉マンなあなたが大好きです。今年は超球弾が出せるといいね。愛してるよ♡

●PN／冬月なつめ（大分県）

御名方守矢へ

お誕生日おめでとう！ 逸刀流には磨きがかかり、ますます強くなられたと思います。今度弟子入りしますね！ 守矢師匠。楓にもよろしく!!

●PN／受炉虎信狼（京都府）

一条あかりへ

誕生日おめでとう！ 英語でいうと「はっぴーばーすでぃ」だ。いつかお茶でも飲みながら、英語一緒にやりたいな！

●PN／ひかり姉（茨城県）

楓&守矢&あかりへ

誕生日おめでとう！ 楓、3食ようかんはよせ！ 守矢、歩月暴発する！ あかり、はめ技強すぎ！ そんな君らが大好きだ（謎）！

●PN／八神剎那（神奈川県）

＊9月生まれの主なキャラクター：1日ハイデルン、4日マルコ・ロドリゲス、ローレンス・ブラッド、不破刃、5日覇王丸、14日楓、20日橘右京、23日椎拳崇、御名方守矢、26日一条あかり、30日藤堂竜白



●PN／大山高嶺（京都府）



●PN／師走晶（千葉県）



●PN／篁凌羽（神奈川県）

オープンテラス

今年のアテナは、包の『KOF』出場を心配しているわりには、必要以上に浮かれた服装をしている。●PN＝石塚サンタマリア（愛知県）／まあ、たしかにそうかもしれません。しかし、やはりアテナちゃんはアイドル…やはりどんな時もアイドルらしくなければダメなのかも…な感じ？　とりあえず年々アイドル指数が上がってきているようなアテナちゃんに乾杯ザマス。（長山）

こんな空耳

楽しくイカした空耳を大募集!!
特典として空耳度鑑定つき！
自分の耳の壊れ具合を評価されてみよう!!

一度だけ聞こえたチョイの叫び声

『KOF'99』で一度だけチョイのファイナルダウン時のボイスが「人殺しでヤンス～！」と聞こえました。しかも、その時の相手はレオナ…。

●PN／イケてない（北海道）

編：やはり、氷のように冷たいその仮面の下には人殺しとしての…って、実はそんなバックストーリがあったりして。空耳度は76点。（長山）

自分で自分をほめるビューティフルジェニー

『餓狼MOW』で、ジェニーは勝利時に「ビューティフルプリンプリン」といいました。

…確かにその通りだと思います。でも、自分でいうのもなぁ…。

●PN／ネスツの下端（岩手県）

編：自分のことを自分でほめているジェニーさんのことよりも、むしろ私は「プリンプリン」という言葉が気になってしょうがないかも。そんな言葉使ってると年齢バレるよ。ジェニーさん（笑）。何だかとってもイカす空耳を送ってくれたネスツの下端さんには空耳度89点贈呈。（長山）

しっかりと時代にノレている気がする刹那

ある日、『月華第二幕』をやっていると、

姉「何？　その人（刹那）ミュージシャン？」

私「はぁ？　なんで」

姉「だって、宇多田ぁっていいようらすたい」

…刹那の無銘（弐）のことでした。思わずあのダンスを踊っている刹那を想像してしまったひとときでした。

●PN／ゆつき綾（長崎県）

編：なんだかとっても、刹那が宇多田ダンスしててもあんまり違和感を感じないのはわたしだけ？　カッコイイしね。もちろん、私が宇多田なダンスなんてしてたら自分で腹かっさばきますよ。ええ（笑）。と、いうことで、空耳度は79点。（長山）

クローンだけに性格の悪い「京」

『KOF'99』で、クローンの草薙さんの勝ちボイス、「俺の…勝ちだ！」が、「この…カスが！」と聞こえます。

ドラマCDでも悪役だったし、性格悪いんでしょうか…。

●PN／陽光月影（大阪府）

編：やはりネスツ製のクローンだけに悪人っぷりが板についてきたというところではないでしょうか？　こう、キレイにまとまった空耳ですね。空耳度は87点進呈。（長山）

実はクリザッドはマザコンだったのね…

クリザリッドのやられた時の声が「お母さ～ん」と聞こえる。

●PN／H'（福岡県）

編：実はあのデカイ筋肉質かつ、レザーな服装の下に隠れた本当の姿はマザコンなのですね。「お母さ～ん」とかいいながら抱きしめて、お母さんが死んでしまわないか心配です。というところで、空耳度の方は83点。（長山）

カワイイ感じで「おててがかゆーい」

『KOF'99』のチョイのファイナルダウンの時のボイスがいつも「おててがかゆーい」と聞こえます。

まあ、あんなツメしてればブツブツができても仕方ない？

あと、香緋の那夢波のボイスが「誰？　は！」と聞こえます。

●PN／GCY（茨城県）

編：チョイに「おててかゆーい」とか可愛くいわれても、こう、なんというかリビドー感じないのは私だけでしょうか？　むしろ不気味な気が…。空耳度は86点。（長山）

●末次誉亮さん（山口県）

かっこいい！　まさにこのひとことにつきますね！　特にマキシマ。渋いっスね～♡　改造人間なのにすっごく人間臭いような気がする…。



●PN／水無月皇（埼玉県）

このカインは一体何を思っているのだろう。ちょっと落とした目線から、どことなく悲しいオーラが出てます。ロックに聞いてみよう（？）！



●PN／ナナセ藍（兵庫県）

おでこ！　おでこ娘です！　あああ可愛い…（うっとり♡）。コスプレの方もぜひがんばってください！　写真待ってますぜい！



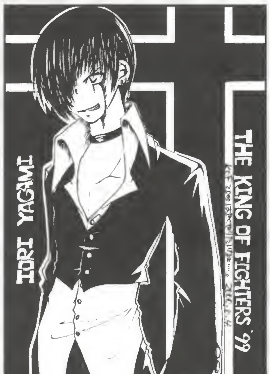
●PN／キノ（東京都）

「天サムのEDお笑い風」とのこと。さすがのコンルも多用すると溶けちゃうのだ！　はやくかき集めて冷凍しないと蒸発しちゃうよ!?



●PN／戒季（新潟県）

八神さん血まみれですけど、またどこかでケンカでもしてきたの？　その表情を見ると、一応勝利はしてきたのかな？　ごくろうさん！



●PN／結城誠（福岡県）

文字はできるだけ大きく（エライ縮小されるので）、紙の内側の方に書いていただけるとなおよろし。これからもどんどん投稿してね！



妙に納得しちゃいますマキシマの立派なクローン

PS版『KOF'99』で、マキシマさんのM4型ベイパーキャノンのかけ声が、何回聞いても「立派なクローン!!」と聞こえます。

妙に納得してしまうのは気のせいでしょうか。

●PN／成瀬タクヤ（大阪府）

編：やはり、『KOF'99』はクローンネタが多いですね。そして、妙に納得してしまう。やはり、立派なクローンとかいうだけに怪しい技とか持っているんだろうか…。というか、『KOF2001』に出場予定とか!?　今日の空耳度は78空耳ぃ。（長山）

食い物好きが集まるゲームクッキングオブファイターズ

私は、友達の家で『KOF'99』をやっていました。京の超必殺技を見ていないことを思い出し、京を使って百八拾弐式を出したところ、「食べろ！　ごんぶと〜！」と、京がいい出しました。何度やっても「ごんぶと…」。友達に聞くと、「うけろ！　ごくろー！」と聞こえるとかいうし…。

クリザリッドの「デュホンレイジ」は、「シュホンケーキ」と聞こえます。KOF＝クッキングオブファイターズ？

●PN／秋（沖縄県）

編：「ごんぶと」じゃなくて「赤いキツネ」じゃやはりダメなのでしょうか？　やはり、麺にこだわりがあるのでしょう…と、カップ麺好きだけに妙に納得してみたりしてます。オチの方がクッキングの綴りが「Cooking」だけに惜しい。ローマ字読みで同じ『KOF』になるんですけどねぇ。でも…ウマイ。空耳度は93点進呈。（長山）

●PN／フルネームは樹木斎（長野県）
くだらない民主主義などキム様の前では無意味に等しい。なぜなら彼の信じる道こそが誠の正義であり、それがすべてだから。



●PN／サチ（群馬県）
アンプとはちょっといい感じだったランケ嬢。スピカのペースに振り回されっぱなしながらもなかなかいいコンビ♡



●PN／トールパンⅢ世（兵庫県）
残念ながらテリーの餓狼MOWバージョンでのプレイはなりませんでしたが、息子は息子でがんばっている様子。良かったね！



●PN／猫太郎（神奈川県）
なんか悲しそうだけどどうしたの？　KOF開幕早々ケンスウとケンカでもしたかね？　先は長いよ。仲良くやってこ！



キャラレターZ

MY　HONEY！　レオナ〜♡
おまえが大好きだ!!

青い髪のシャギーが入ったポニーテール、活発そうな露出的サファリジャケットをはおったショートパンツ姿♡　そして何より、「軍人」ということが決め手なのだ。

戦場を駆けめぐるおまえの姿を思い浮かべるだけで、胸キュン♡　なのだ。その時がおまえの一番美しい姿だと思うし♡♡　おまえを残酷女という奴等がいるが、そんなおまえが好きだ。「さよなら」とか、「負けて終わり」とか、吐き捨てるようにいう空っぽの言葉だって、哀しい笑顔もすべておまえの魅力なのだから。

けれど、何事にも躊躇（ちゅうちょ）せず、生きた殺人マシーンとして任務を忠実に、そして確実に遂行して、それでいいのか？　夢を見たところで、どうせ何も変わりはしないことを自分自身、よく分かっているのだろうけど、せめて、「なぜ戦うのか」を理解したらどうだろう？

俺だったらおまえのすべてを理解できる。最後に笑うのは誰かなんて分からないのだから。

レオナ、これからもずっと愛し続けるから♡　なのだ♡♡

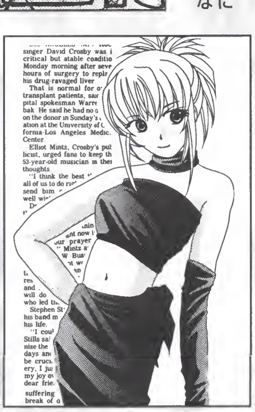
●ＰＮ／虎豹獅子（鹿児島県）

編：あなたのアツ〜イ想い、ヒシヒシと伝わってくるわ。レオナファンは星の数ほどいるけど、ここまで真剣に考えてくれてるなんて、彼女も幸せ者よね。これからも、よい理解者でいるのよ。（稲葉）

●PN／未来たいち（東京都）
京・庵ともに出場おめでとう！　エディットにはなっちゃったけど、今年は隠しキャラじゃないし、思う存分暴れてくだちゃい！



●PN／ゆうきしゅん（北海道）
うう〜んセクシー♡　ヘソチラどころか腰全開ですぜ奥様！　でもなぜか勢い良く衣装を脱ぎ捨てると、もとの軍人スタイルに（笑）。



オープンテラス

友人が『KOF2000』の俺のプロフィールを見て一言。「よかった。俺の趣味に女装がなくて…」。●PN＝ナコルルバカ一代（大阪府）／趣味に「女装」の項目なくて良かったと思っている人がいる一方、かなり期待していた人もいるような気がしてならないです。とりあえず、今回は謎は謎のままということで。（長山）

この間、とある100円ショップの「夏物コーナー」になぜか天狗の面が大量においてあった。この店…まさか…!?
●雪華月（山口県）／なんというか、すごいですね。やはり、その100円ショップで増産してるのでしょうか？「夏物コーナー」っていうのもかなりすごいです。タクマファンならたくさん買っておきましょう。100円だしね（笑）。（長山）

月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人と人との関係についてともに語り合おうではないか！

同級生と過ごした楽しいひととき

先日、いきつけのゲームセンターにいった時のことです。

その日は久しぶりに『餓狼』をPLAYしようと思い、台に向かいました。そうしたら、先客がいて、プレイをしていましたが、そのプレイしている人を「どこかで見たなぁ」と思い、思いきって声をかけたらなんと、中学時代の同級生でした。

久しぶりということで、話も盛り上がり、『餓狼』の対戦などをして楽しみました。同級生はガチャプレイでしたが、これがまた非常に強い。おかげでてこずりましたが、久しぶりに同級生と会い、そして面白いゲームをプレイして楽しむことができました。「今度は『KOF2000』で対戦しよう」と約束し、別れました。

本当に楽しい時間を過ごしました。

●PN／真田慎之介（広島県）

編：ゲームセンターは出会いを提供する場として、時に思ってもいない出会いがあるものです。

まだ、インターネットなんてものがなかった時代は、主に新しい出会いを提供してくれたのはゲームセンターでした。あなたも、そんな出会いの1つを経験されたのでしょう。

これからも、ゲームセンターというスペースが、人との出会いを楽しめるものであればいいですね。（長山）

コミュニケーションノートが盗まれた！

もう非常識極まるといったところです。

私は、時々ネオジオランド1号店にいきます。そして、そこのコミュニケーションノートを読むことが楽しみなのです。描きこみはしていないのですが、楽しく読ませてもらっています。

ところが先日、このノートのバックナンバーが盗難されるという事件が起きたのです。もう、これはマナーが悪いというよりも、マナー以前の問題であります。

コミュニケーションノートは公共の場で多くの人が楽しむためのものです。盗んでいって1人、あるいはほんの数人の人間が読んだところで楽しめるものではありません。多くの人が楽しみを分かち合う、コミュニケーションのためにあるノートなのですから…。

●PN／史条周（大阪府）

編：何とも悲しい話です。コミュニケーション用ノートは私もたまに読みますが、「うまい人の攻略」といった役立つこともあれば、友達を作るにあたっての架け橋となったりと、いろいろな楽しみを与えてもらっています。

実際、読者の皆さんの中にも、そうやって友達を作ったという方もいらっしゃるんではないでしょうか？

コミュニケーションのために置かれたノートは個人で読んだところで面白くないと私も思います。

もし、良心が残っているなら、盗んだ方はノートを返却してあげてください。（長山）

4.7導夢衝撃



レオナが涙を流している！ 橋本が負けたのがそんなに悲しかったのか…。やはり試合当日はわざわざミッションまでサボってリングサイドでエキサイトしていたのだろうか…。

●PN／新撰組十一番隊組長（岐阜県）

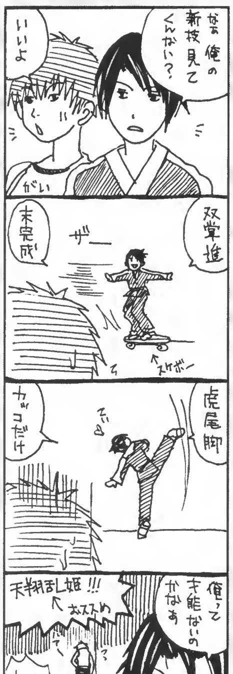
EDIT専門



京のイヤミもアンディには通じず。もういっそのこと本当に京に守ってもらったら？ 抱きつかれて赤面するくらいだから、それはそれで幸せかもしれんよ？ 甲斐性ないけど（笑）。

●PN／ひまわり（熊本県）

真吾症候群



新技と呼ぶにはちと厳しいかも。でもここでホントに天翔乱姫しちゃったら、全国180万人のヨンソンファンが狂い死に♡ 相手は…皆様のご想像にお・ま・か・せ（狂）♡

●PN／刑島港（愛媛県）

いつでもいっしょ



KOFも4年目、すっかり慣れたと思ったのにここにきて強敵出現。絶対夜会いたくないキャラ。気持ちはすごい分かるの…。紅丸も少しは我慢してあげて…。

●PN／幾久志（神奈川県）

●PN／空龍有夏（新潟県）
ユリもお年頃のお嬢さん♡　格闘もいいけど素敵な恋愛話の1つも聞かせて欲しいな。よし！チーム内の女同士の会話を盗聴だ（犯罪）！



●PN／冬月ヒロ（岩手県）
NF初買いありがとうございます！　こうしてNFの輪がまた少し広がったによ♡　京ちゃんの悩ましげな視線にもメロメロでし♡



よろず質問＆要望コーナー

Q・『KOF』シリーズで、京、ユキ、真吾は同じ学校に通っている設定のようですが、彼らは一体、どんな学科に通っていて、成績はどのくらいですか？
●PN／火宮直人（宮崎県）

A・3人とも普通科で、ユキと真吾の成績は良いです。
　京の成績は悪いが、頭が悪いんじゃなくて勉強しないだけ（頭は良い）。

Q・『KOF2000』の紅丸チームの新キャラクター・麟の技名を教えてください。
●PN／漂冴渡（岩手県）

A・〈必殺技〉
飛天脚（ひてんきゃく）
無影紅砂手（むえいこうさしゅ）
翳（かすみ）
鉄斬舞　羅殺（てつざんぶ　らせつ）
鉄斬舞　那義（てつざんぶ　なんぎ）
鉄斬舞　波頚（てつざんぶ　はけい）
飛毛脚（ひもうきゃく）
〈超必殺技〉
飛賊奥義　乱舞・毒蛾（ひぞくおうぎ　らんぶ・どくが）
飛賊奥義　影向（ひぞくおうぎようごう）
〈MAX超必殺技〉
飛賊奥義　毒手功（ひぞくおうぎ　どくしゅこう）
飛賊奥義　乱舞・毒蛾（ひぞくおうぎ　らんぶ・どくが）
〈特殊技〉
弁髪拳（べんぱつけん）
飛義八極拳・打開（ひぎはっきょくけん・だかい）
〈投げ技〉
握斬（あくざん）
握斬鬼（あくざんき）
〈ストライカー動作〉
飛雷脚（ひらいきゃく）

Q・『餓狼MOW』のテリーのプロフィールに「ウッキー（家出中）」とあるのですが、ウッキーはなぜ家出をして、今どこにいるのでしょうか？
●PN／琴音秋華（福島県）

A・ロックがきちんとウッキーにご飯をあげなかった為？　でも、真相は謎のままです。
　現在、捜索中です。
（SNK宣伝課）

●藤井雪さん（福岡県）
京はともかく真吾のスネ毛が目に痛い。しかしこれこそが正しい姿！　某中国系関西青年にも適用されるべき。…ファンの方ごめんなさい。



●PN／よめこ（大阪府）
ゲーム以外の場ではギャグキャラとなってしまったナコルルも、本家ではつらい運命を背負った可憐な女の子なのだ。たまに忘れちゃうけど。



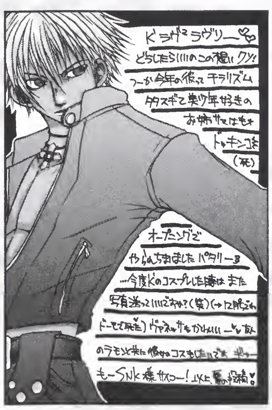
●PN／ナスビ（千葉県）
そうやって目一杯可愛がられれば、だっちゅ君も少しは歳相応の感情が芽生えてくるかもよ。まあマキシマが妬かない程度に仲良くね♡



●PN／ムンク園山（大阪府）
ここまでオフィシャルカップリングで人気が高いキャラもおりますまい！　たとえ男同士でも、那美乃は誰よりも女らしいから許可？



●PN／橘雅龍（奈良県）
なんだかそそられるだっちゅ君よりも、「ドッキンコ」に目がいってしまいました（謝）。今年はよりセクシーに、フェロモン全開でがんばれ！



●PN／ゆずりは（茨城県）
ほたるとイトカツの仲の良さは牙刀もやきもち妬いちゃうほど　数々の困難や苦労をともにしてきたイトカツだもの、当たり前だよね！



なかなかNFに載せてもらえないとなげく友人。そんなことないぞ!!　現に俺のくだらん話がここに載っているではないか!!　●PN＝レザードヴァレス（和歌山県）／とりあえずがんばってハガキ送ってください。努力はいつかは報われるはずです。がんばって!!　…なんだかうまく乗せられて、ハガキを掲載しちゃった気がする（笑）。（長山）

最近楽しい話題がありません。編集部では何かありましたか。●PN＝北瀬恒（山口県）／なんだか編集部もテンパリ気味で楽しいことがありません。というより、むしろつらいことばかりで死んでしまいそうです。ということで、「KOF2000キャラクターブック」発売中なので買ってくださいね（笑）。（長山）

替え歌、行っきま～す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌行っきま～す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！イエ～イレッツシング！

やはり肉マンだけ戻らない超能力

相川七瀬さんの『恋心』の替え歌で、今更なんですが'99のケンスウの心境を作りました。

ねぇ　教えて欲しい
もう戻れないの？
包のサイコボール
俺には出せなかった
そんなにでっかい超球弾は
なぐさめるアテナや師匠の声も
確信のもてない不安な予感
超能力、消えちゃった俺
包に怯えているよ
あいつには力があるのに
俺には肉マンだけ

●PN／澪華らいち（愛媛県）

編：今年も超能力が戻らなかった、初代超能力少年「椎拳崇」。すっかり包くんにその座を奪われつつあるのかもしれません。実は、来年あたりサイコチームにいられるかどうかが危うい…のかも。ウソウソ。（長山）

オロチの血が叫ぶ！京との闘いを待ってるぜ

八神の恐ろしいまでの願望を、パフィーの「サーキットの狼」で替え歌にしてみました。ちなみに'98の時の彼です。

狂って　狂って　狂って
パワー　ためて　狂って
八稚女　八稚女　八稚女
食って　叩いて　燃やして
KOFでの　張りつめてる空気を
さらに張りつめるのが　俺の喜び
俺のオロチの血が叫んでいる
草薙との闘いを待っている
誰よりも早くあたってきてね
すぐに殺せるからね

●PN／夏娘（愛媛県）

編：『KOF』の歴史に名を残す京と庵の闘い。それは『2000』になっても続くのでありました。（長山）

師匠にする人を間違えた真吾君の悲しみの歌

真吾くんが草薙京について思った歌です。元となった歌はサザンオールスターズの「TSUNAMI」です。

テストに戸惑う弱気な彼
やはり答案燃やし尽くす
本当に見た目以上　頭弱い草薙さん
俺はやっぱり師匠にする人を間違えた
そして、ただパシリ　Oh my destiny
涙誘う事実
見つめ合うと　すぐさま
鬼焼き　荒咬み
あいさつがわりには大蛇薙
I know　さからえない
…
今日も明日も牛乳一気飲みさせられる
たまに出くわす八神庵が
救いの手に見えるのは　なぜ

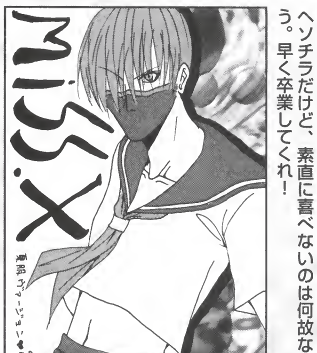
●PN／北瀬恒（山口県）

編：パシリに弟子を使うような人の下についてしまった真吾くん。なんだかとっても哀愁漂う歌となっております。しまいにゃ暴力ですか…。悪いことはいわないから、今から別の師匠の下についた方がいいですよん（笑）。（長山）

更正大好きお2人さん2人集まるとテコンダー？

キムとジョン・フーンの歌を作りました。ヤ○マーディー○ルのCMで元気よくソウルに向かって歌ってください。

彼の名前はカッファン
彼の名前はジョン・フーン
2人合わせてテコンダー
2人合わせてテコンダー
小さなチョイから
大きなチャンまで



●PN／東雲遥（青森県）
夏服がまぶしい♡　…って、全然まぶしくない！　ヘソチラだけど、素直に喜べないのは何故なんだろう。早く卒業してくれ！



●PN／椎名葵（兵庫県）
ちょっとおすましたほたるちゃん。まったく強い女の子です。これもイトカツのおかげかな？　そのうちお兄ちゃんより強くなったりして。



●PN／布施唯華（富山県）
アナザーストライカーとして再び『KOF』の舞台に立ててました！　でも登場後フッと消えてしまうのは、やっぱり…オ…オバケ!?



●PN／夕凪きよし（島根県）
うおおお！　お似合い！　覚醒君優しさモード爆発♡　担当も密かにこのカップル好きでしゅ。布教しようかなあ…（笑）。



●PN／Nagi（山口県）
うしろのマキシマのファニー（謎）なスマイルがポイント高し。だっちゅ＆マキシマのコンビはもはや永遠に不滅っスね！



●PN／成瀬タクヤ（大阪府）
巨大イトカツ第2弾。やっぱりラブリー♡　なんだかほたるが人形みたいで可愛い！　クレーンゲームの景品みたいで即ゲットさ！

ビビらす足技
テコンドー
●PN／ココロザシノ（静岡県）

編：2人集まるとテコンダーになるのですか…。最強タッグ結成な感じです。その足技には神が宿り、チョイとチャンを更生させるのに充分なパワーを発揮することでしょう。チョイとチャンの顔が見てみたいです。（長山）

火星人は本当に死んだの？『メタスラ』ターマの歌

2面の宇宙人に殺されて思いつきました。SMAPの「夜空のムコウ」の替え歌で、『METAL　SLUG3』の「ターマの歌」です。

あれから僕たちは
何人殺してきたのかな…
ハッチ　そっと開けてみる
海に血のニオイがした…
上官の声に気づき
僕らは身をふるわせた
「敵軍行動調査」
またか…　エリつぶやいた
フィオは露骨にイヤな顔
マルコも肩を落とす
僕の心もメッチャ最悪
これで何回目だろうか

あのころの僕らは
夢にも思ってなかったな
すべてが思うほど
うまくはいかないみたいだ
あの時　僕たちは
火星人滅ぼしたのかな
ハッチ　そっと開けてみる
ルーツマーズはもういない…
●PN／メタスラウィルスII（岩手県）

編：さすがに「敵軍行動調査」も4回目になるとツライのでしょう。しかも、回を重ねるごとに病的に弾の数が増えてるような気がしますし…。でも、軍人だけに上官の命令には絶対なので…。（長山）

新しい夏が来た『KOF2000』の歌

「ラジオ体操の歌」で、KOFをテーマに詩を書いてみました。2番まで作りました。

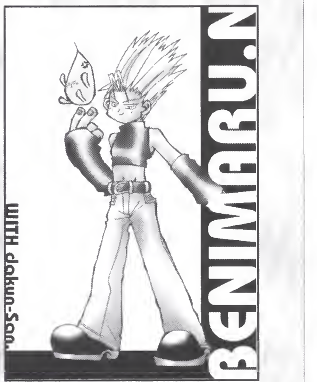
新しい夏が来た　2000年だ
喜びに自爆しそう　八稚女も出そう
今年のストーリー　爆発が多いぜ
ウチのコンセントも爆発しました
ヒューズが飛んだ

新しい奴が来た　ラモンって奴だ
喜びにタコス食べる　ドンタコスも食べる
「ラルフ」と「ラモン」　似てるぜ名前が
しかし「ラ」しか合っていないぜ
それラモン
●PN／こねこね庵（岐阜県）

編：「ラルフ」と「ラモン」が1文字しか合ってないことを分かりつつ、名前が似てるというのが何だかかんだかな気分？　でも、言葉の響きは何だか凄く似てる…かも。（長山）



●PN／赤城シグレ（神奈川県）
ターマのランクインはめでたいけど、うしろの祝砲、ちょっと危険ゾーン。なにはともあれ、おめでとうございます（苦笑）♡



●PN／ポケピカ（東京都）
YAHOOO！　なんと編集部・山田（＝ミズくん）が！　紅丸とも微妙にマッチした大作だ！　ポケピカさん、いつもありがとう…（涙）。

オープンテラス

PS版KOF'99で、生足ユリを作って、旋回脚を出したあと、ポーズをかけるといったことをしたのはオレだけか!!　こんなことをしたオレって…。●PN＝月夜大蛇血狂庵（大阪府）／いや、きっとキミだけじゃないはず。きっともっとたくさんの男どもがそうしてはかなく散っていったことだろう。男って悲しい生き物なのさ…。（長山）

今月の全国布教委員会

全国1万人の迷える子羊たちよ！
今こそペンをとって立ち上がるのだ！
さあ皆の者、魂の叫びを心して聞け！



●PN／レッドゾーン（宮城県）
こんな刹那がいたら…思わずむぎゅ～ってしたくなる！　殺されても本望さ（違）！　むしろ斬り捨てて～って感じさ♡

▼全国矢吹真吾VS春日野さくら布教委員会

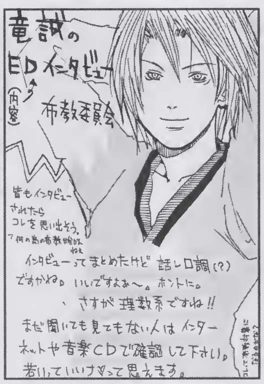
NF8月号P27『CAPCOM VS. SNK』にさくらの参戦が発表されましたが、この人のライバルに値するのは真吾だ！　自称弟子、未完成な技、一目ボレで師を追っかけるetc（制服、年が近い、グローブが京、リョウと同タイプ）…、京VSリュウがある以上、この2人が戦わぬわけにはいくまい！　ぜったい…とゆーことで、この2人の対決を布教します。同士求ム&カプコン様、SNK様、実現させてください。お願いします。
●PN／融（岐阜県）

編：フムフム、さくらVS真吾とな。確かにどこはかとなく似ているこの2人、戦う宿命にあるのかもしれませんな。今回は夢と終わったが、次回のお楽しみということで、1年後を待て!?（杉浦）

▼強くてかっこいいジョン先生イラスト布教

彼のイラストが絶対的に少ない!!　ファンいないのか？　使いづらいからか？　そこがいいんじゃないか！　極めたジョンは、マジで強くてカッコイイ動きしまっせ！
まともな職の人があまりいない『KOF』の中で、「日本語学校の講師」ってのは僕的にはハマリなんですけどねェ。やっぱりアイドルオタクってのがマイナスか？
●PN／黒星（北海道）

編：うーん、いわれてみれば、ジョンのイラスト投稿は少ないなぁ。人気投票も88位だったし。やっぱ上級者向けかも。アイドルオタクといわれてますが、遊佐未森の初回限定盤を持ってる身としては、共感してたりもする。でも、中森明菜はどうだかな…。（杉浦）



●PN／刑島港（愛媛県）
ビジュアルだけでなく、中身も重要！



●PN／鳥条美樹（石川県）
命がなんだか悪魔モード入ってるよ…♡

大学にも体育の時間があるんですけど、バレーボールの同じチームに韓国からの留学生がいます。彼女はテコンドーやってます。トキメキました。…格ゲー、いかがっすか？ ●PN＝七首C62（大阪府）／もっとときめいてください。トキメキはじめた頃が一番楽しいのさぁ。秋風に運ばれて新しい恋の予感♪ って、自分でいって寒くなってきたのでこの辺で撤退します。（長山）

文通＆募集コーナー

SPECIAL PRESENTS

●マイナーなカップリング（例：K'×真吾）につきあえる方、お手紙ください！ もちろん他を教えてくださる方も大歓迎です。お手紙待ってます！ 17歳、女。
〒662-0082 兵庫県西宮市苦楽園二番町6-3 西面彩子

●SNKゲームで月華、餓狼、特にKOFが大好きな方、俺と文通してくださ〜い！ 近くの方、一緒にゲーセンなどいきませんか？ 年齢、性別、地域不問。どんな方もOKです！
それからアニメ、マンガが大好きな方も。あと、カプコンなど他社の格ゲーも少しやるので、そちらでも構いません。返事は必ず書きます！ 文通＆ゲーセンで末長くつきあってくれる方、マジでよろしくお願いします!! 初回のみ80円切手同封で。17歳、男。
〒470-2103 愛知県知多郡東浦町石浜三本松1-1県住1-12-4 外川裕

●文通＆八傑衆コスプレ＆コスプレ友達募集中です。京、庵、マチュア、シェルミー、K'、ちづるが好きな方、文通してください。また、八傑衆コスプレについては、シェルミー、社、ゲーニッツ、山崎、ガイデル（またはレオナ）、オロチ様をやっていただける方、もしくは現在八傑衆のコスプレをしていて、冬コミなどで一緒にコスプレをしていただける方を募集中です。マチュア、バイス、クリスはいます。ご自分で八傑衆の衣装を作れる方、用意できる方にお願いします。衣装をすでにお持ちの方については、衣装の色が違っていてもOKです。
当方、マチュア、紅丸、ちづるのコスプレをしているので、京・庵のコスプレイヤーさんも募集しています。もちろんその他のキャラコスプレでも全然OKです。コスプレ写真同封可。初回のみ80円切手を同封してください。21歳、女。
〒351-0106 埼玉県和光市広沢1-6-507 高橋恵子

●お友達、TEL友達大募集。KOF、餓狼が好きな方、年齢性別は不問です。返事は100%書きますのでお手紙ください。待ってます。27歳、男。
〒340-8799 埼玉県草加市弁天2-18-31 綾部日出樹

●ただ今、この私にペーパーを配らせてもらえる方を募集中です。KOF、サムスピ、月華のペーパーを作っている方、30枚でお配りします!! あと、ここで宣伝するのはどうかと思いますが、花とゆめの「闇の末裔」のアンケートに答えてくださる方も募集中です。このアンケートに答えてくださるという方は、他の者が手紙をよこすと思うので、まず私に「アンケートに答えてやるよ」というお手紙を送ってくださいね。締切りは9月末です。
〒986-0323 宮城県桃生郡桃生町神取字屋敷34 池田美佳

●コスプレ友達募集中！ 女性のコスプレイヤーの方、ぜひ友達になってください。年齢は不問です。
今まで麻宮アテナ（6月号に写真掲載されました）、ナコルル、月華の雪、ストⅡの春麗などをやってきました。衣装は手作りされている方を希望します。コスプレ写真を同封してくださる方には、私の写真もお送りします。26歳、女。
〒272-0836 千葉県市川市北国分3-4-7 大胡恵子

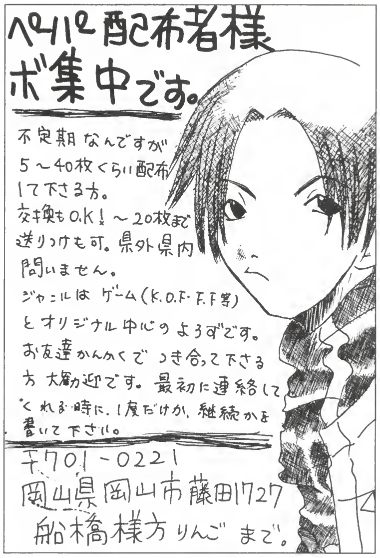
●文通、友達募集!! KOFの好きな方、音信不通は絶対ありません！ 近くの方は対戦OK！ あと、ゲームサークルを作るにあたってメンバー募集中です。詳しいことは連絡しますので、お手紙待ってます。22歳、男。
〒960-8154 福島県福島市伏拝字沖30-6 堀江友介

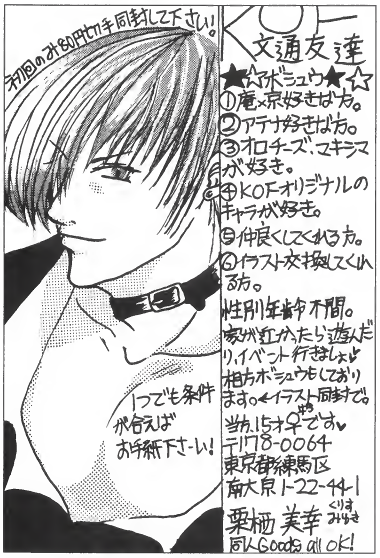
●KOF好きの方！ 私と文通してくれませんか？ へたでよければイラ交も。好きなキャラは拳崇、オロチチーム、ウィップ、京、庵…etcです。
年齢、性別不問ですが、返事が少し遅くても許してくださる心の広い方だとうれしいです。13歳、女。
〒039-2236 青森県上北郡百石町洋光台2-5-10 魚住友希

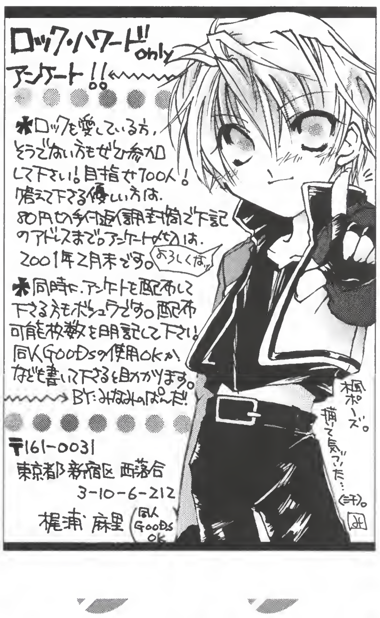
●コス友募集します。庵、ちづる、K'、香緋、マチュア、バイスのコスプレをしている方（それ以外でもいいです）、私と一緒にイベントなどにいきましょう。または連れてってください。自分は京（99）をやってます。性別、年齢問いません。80円切手同封のうえ。あと、コスプレ写真があるとうれしいです。よろしくお願いします。26歳、男。
〒417-0001 静岡県富士市今泉8-9-3 外山紀和

●ペーパー配布者様募集中。20枚くらい配布してくださる方。20枚以上配布してくださる方だとうれしいです。交換OK。送りつけてください。
当方10〜20枚。継続のみです。配布終了の連絡は、80円、50円切手のどちらかを入れてください。一方的の方にはお礼あり。
〒963-0534 福島県郡山市日和田町字広野入58-13 伊藤優香

●文通・ゲーセン友達募集します。私は餓狼MOWが大好きです。もちろんKOF、月華などもOK！（武力、サムスピは少しなら語れます）。
私の好きなキャラはロック、楓、貴人、テリー、アルフレッド、Bジェニー、響、ウィップetc…もう、どのキャラでもOKです！（上記以外も）ど〜んと語りましょう!! ゲーセン友達も大募集。私とゲーセンやイベントいってくださる優しい方いませんか？ 両方とも年齢、性









別は問いません。お気軽にお手紙くださいね。たくさんのお手紙お待ちしています♡
15歳、女。
〒234-0054　神奈川県横浜市港南区港南台6-30-20
二瓶ゆかり

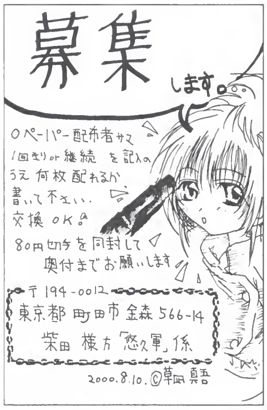
●龍虎の拳シリーズ、または龍虎のキャラがとにかく好きで、特にリョウ、ロバート、ユリが好きな方、文通しましょう（KOFも好きですが、やはり龍虎キャラが好きな方）。
　へたでよければイラ交もしましょう。イラストの上手な描き方を教えてくれる方も募集中です。年齢などは制限しませんが、初回は80円切手同封でお願いします。あと、オリジナルキャラを描いている方ならうれしいです（描いていない方でもOK）。17歳、男。
〒520-3222　滋賀県甲賀郡甲西町吉永141-6　松本健二

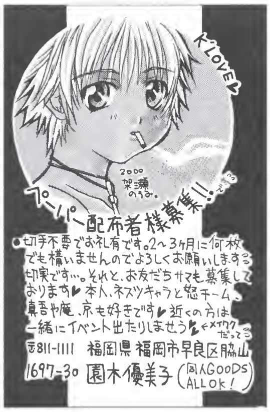
●コス友募集。関東地方の方でKOF好きな方、私とコス友になってくださいな。まだ未経験ですが、よろしく頼みます。16歳、女。
〒306-0226　茨城県総和町女沼3517　先崎夢歌

●KOFが大好きな方、僕と文通&イラ交をしてください。できれば写真やプリクラを同封してください（相手の顔を知りたいので）。もちろんこちらも送ります。
　もし、お近くにお住まいでしたらゲーセンいきましょう。ぜひお手紙ください。待ってまーす!
17歳、男。
〒780-8010　高知県高知市桟橋通り4-11-12　芦辺広和

●KOF大好きな皆様、ぜひお友達&イラ交・文通しましょう!!　私のまわりにはKOF知ってる人があまりいないんです。もう1人でゲーセンいきたくな～い!（号泣）
　それと私を癒してくれるようなすんばらしいイラストが欲しいです。「KOFなら私にまかせな」な方から「KOF一緒にやろう」な方まで。あるいは「イラスト描くの大好き」な方から「イラストなんて私の手にかかれば!」な方まで大募集しています。ヘタレでよければ、私のイラストもぜひあげたいと思います。
　好きなキャラは基本的にオロチ系、中でもクリス、シェルミー、社、庵なんかはメロメロキューです。他にも京様、舞、アテナなども好きです。この人達以外に好きなキャラがいる方でも大歓迎です。年齢&性別関係ナッシング。初回のみ80円切手同封でお願いします。14歳、女。
〒204-0022　東京都清瀬市松山1-4-20　松東ビル306
撰百合江

●格ゲー中心よろずのサークル「White ball-oon」では会員様を募集しております。ほぼ新設のサークルなので、一緒に盛り上がってくれる方を大募集中です!　興味を持たれた方は80円切手同封でお手紙ください。入会











●PN／蝦蟇（岩手県）
うむ!　エディットキャラ同士、ここは手を取り合ってチームを組むべし!　そして現役主人公チームを倒し、主役に返り咲くのだ!



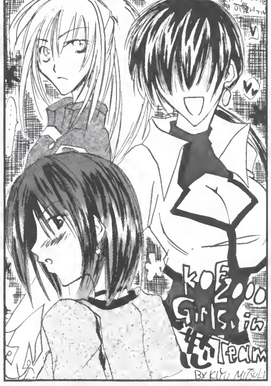
●PN／ヤナカコタロウ（大阪府）
人気投票、篝火に敗北してふてくされております。まあ気持ちは分かるけど、ここは素直に喜んであげましょう♡



●PN／流しの銀次郎（北海道）
こりゃまた味がありますなあ。アンボガのデコの広さといい輝きといい、極上の一品。CG初心者ということで、これからも精進してください!



●PN／葵音誠（静岡県）
楓ちゃん泣いちゃった。覚醒君てばあんまりイジメちゃだめだよ～。でも楓の涙には、さすがの覚醒君も弱いんだよね♡



●PN／水月杞結（埼玉県）
ウィップの恥じらう姿に心を射抜かれてみたり。相変わらずレオナは無愛想だけど、隣のシェルミーの笑顔で帳消し♡



●PN／イサムとび（神奈川県）
おかしいなんてとんでもない!　もっと胸を張って堂々としてれば良し!　笑う方々にロドの素晴らしさを教育してあげましょう。

オープンテラス

あのう…リョウ（SNK）とケン（CAPCOM）なのですが、画面だと区別がつきません。●PN＝八神刹那（神奈川県）／え～と、気分胴着がほつれて貧乏そうなのが「リョウ」、そしてすこし小奇麗で高級感溢れてるのが「ケン」な感じ?　というかよく分からんです。やはりここは愛のパワーで心眼モード発動させてみてください。きっと分かるはず。（長山）

私の描いた「ロック」をみて母が一言。「腹黒そうね…」。ちょっとショックだった。●PN＝水無月夏（埼玉県）／たしかにそれはショックかもしれない。本来いい人であるはずの「ロック」を腹黒そうなんていわれると…。しょうがないので自分に「なんとなくダークを描いたつもり」といい聞かせるか、修行を積んでみるか、どちらかを選択しましょう。そしてNFにイラスト送ってくださいな。（長山）

アンケートつきペーパーをお送りします。
〒220-0061 神奈川県横浜市西区久保町20-5 西村方「白」係

●文通相手募集。KOF、月華、餓狼などが特に好きな方、文通してください。近くの方ならゲーセンとかに遊びにいきましょう。男女、年齢問いません。返事は書きたいので、初回だけ80円切手同封でお願いします。17歳、男。
〒275-0002 千葉県習志野市実籾町3-828-1-C202 西原大禅

●ペーパー配布者様大募集!! 4ヵ月～半年に1回のペースでペーパーを発行しています。2～100枚まで配ってください! 交換は同枚数じゃなくても可!
また、お友達になってくれるSNK（なるべくKOF中心）ゲームサークル様も大募集しています（年齢、性別不問です）。ペーパー配布は一方的の方のみお礼あり♡ 初回のみ90円切手同封で。イキナリ送りつけも可。
〒455-0015 愛知県名古屋市港区港栄町1-1-22 新港栄荘1212 河辺鮎美方 ういっと文月

●「KOFならキムチーム、餓狼もキム兄弟しかいねぇだろう」という方、文通しませんか? 近所の方なら一緒にゲーセンいきましょう。また、それ以外のキャラに関しても「コイツもイイゾ」みたいにいろいろ教えてくださる方でも結構です。
ほかに「待ち」「はめ技」「最近の格ゲー事情」などについて語り合ってくれる方も募集します。もちろん返事はいたします。いろいろな方のお手紙を待っています。19歳、男。
〒761-2101 香川県綾歌郡綾南町畑田1033-15 笹川雅彦

●KOF、餓狼やその他のいろいろなゲームが好きな方、文通&イラ交しましょう。私は真吾が大好きです♡
マナーの守れる方なら男女、年齢不問。初回のみ80円切手同封でお願いします。同人グッズオールOK。16歳、女。
〒577-0007 大阪府東大阪市稲田本町1-6-7 冨森和代

●KOF、餓狼、月華FANの友人求ム! 近県、市内の方で一緒にゲーセンへいってくれる方を募集!! 文通は不可。好きなキャラは京、K'、庵、マキシマ、真吾、テリー、レオナ、ユリ、ジョン。餓狼はロック、テリー、ジェイフン、グラント、カイン。月華は楓、守矢、斬鉄、あかりです。年齢、性別不問。切手不要。メル友も募集。まずはご連絡ください。同人やっている方OK!! 16歳、男。
〒694-0052 島根県大田市久手町刺鹿846-21 渡辺雅人

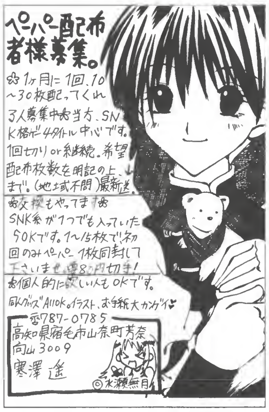
●お友達大募集! KOF（K'、京etc）、餓狼（キム兄弟）の好きな方♡ 同人やメールなんかも好きな方♡ お友達になりましょう。カップリングのお話もOKです。
近県の方でしたら一緒に遊べたらいいなとも思っています。80円切手同封にてお手紙ください。22歳、女。
〒360-0856 埼玉県熊谷市別府4-218 金子七枝

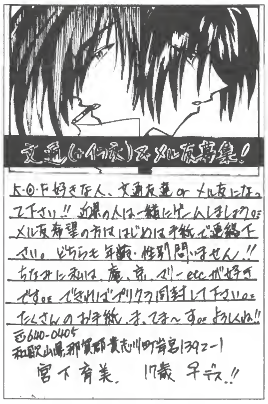
●SNKのゲームが大好きな方、文通しましょう!! 僕はKOF、餓狼、メタスラなどをよくやります。対戦好きな高校1年の僕とゲーム以外の話もしましょう。
年齢は中高生ぐらいの方で、性別は問いませんが、女性の方は80円切手同封しなくてもいいです。あと、写真かプリクラを同封してください。末長く文通してやろぅって方は、手紙を書いて今すぐポストへGO! 15歳、男。
〒028-1111 岩手県上閉伊郡大槌町新町5-15 三浦泰朋

●KOFが好きな方、私と文通してください。好きなキャラはシェルミーとレオナ、庵です。私でよかったら初心者ですけどよろしくお願いします。10歳。女。
〒900-0024 沖縄県那覇市古波蔵3-14-14 ぐしアパート101 仲程みき

●サークル会員募集! よろずサークル「ZERO」を開設するにあたり、会員様を募集します。
活動内容はお茶会の開催（雑談会）、イベントへの参加、会報の発行などを予定しています。とりあえず現段階では、みんなで集まって遊ぶということをメインに考えています。もし、ちょっとでも興味を持たれた方はご連絡ください。切手不要、お気軽にどうぞ。折り返し連絡をいたします。同人封筒はご遠慮ください（同人便せんは可です）。
〒273-0866 千葉県船橋市夏見台1-27-203 森本薫





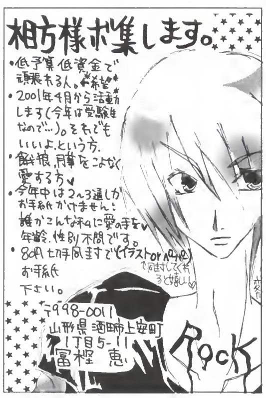


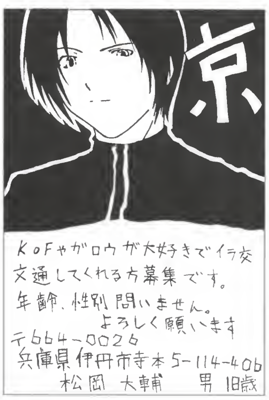














売買&交換コーナー

●売り／ネオジオROM本体一式（ケーブル、アダプター）、コントローラーパッド（希望があればコントローラープロも）、ROMソフト3～4本をつけて2万5千円程度で。値段によってはCDのソフト『RBS』『KOF'97』etcもおつけいたします。高価優先、送料そちら持ちでお願いします。まずは希望価格、支払い方法などを明記のうえ、お手紙でご連絡ください。〒338-0824 埼玉県浦和市上大久保682-8 ユーカリハイツB202 吉田明善

●買い／キム兄弟の衣装を売ってください。または作ってください。なるべくセットがいいのですが、どちらか一方だけでも構いません。安価希望ですが、どうしても欲しいので、多少高くても買います。まずはご連絡ください。お願いします!! 〒679-2217 兵庫県神崎郡福崎町田口681-11 近畿福祉大学 東寮779号室 徳本英一郎

●売り／『餓狼MOW』ほたる&イトカツ便せん、『KOF'99EVO（オリジナル京、庵、舞、制服アテナ）』便せんあります！ ほたるの方は、B6／10枚入り／1セット100円。『KOF』の方は、B5／10枚入り／1セット150円。買ってくれた方には、何かオマケつけるかも。代金分の小為替＋注文紙＋連絡用の80円切手を同封のうえ、ご連絡ください。送料はこちら持ち。リターンアドレスを忘れずに書いてね！ 〒512-1114 三重県四日市市和無田町1098 平山加奈子

●買い／ウィップ、レオナのコスプレ衣装を売ってor作ってください（1Pカラー）。サイズはMです。できるだけ安くお願いいたします。写真同封だとうれしいです。まずはハガキ、封書でご連絡ください（Tel厳禁）。〒153-0053 東京都目黒区五本木3-12-7 梅田恵里

●売り／私服の京のジャケットを売ります（新品）。サイズはM～L。80円切手同封でご連絡を願います。注文は承っておりません。〒864-0052 熊本県荒尾市四ツ山町1-5-39 野中美佐

●買い／ネオジオROM版『月華2』『餓狼MOW』『メタスラ3』をそれぞれ8千円くらいで売ってください。美品希望。往復ハガキでご連絡ください。〒236-0057 神奈川県横浜市金沢区能見台4-4-1 いこいの街A112 二本木隆介 nihongi@eh.ne.jp

●売り／ネオジオROM本体一式（箱、取説なし）、ROM用旧型コントローラー、コントローラープロ、パッドコントローラー各1個をセットで2万円以上。高価優先。希望価格、電話番号を明記のうえ、お手紙でご連絡を。買ってくださった方にはCD版『KOF'95』を無料でさしあげます。送料はそちら持ちで。〒855-0073 長崎県島原市本光寺町4271 内嶋勇二

●買い／コントローラーパッド500円、ステレオAVケーブル300円、CD版『KOF'99』『メタスラ2』を各千500円で売ってください。美品で壊れてなければ買います。送料はそちら持ちで。往復ハガキでご連絡ください。〒350-1226 埼玉県日高市中沢608 山口和哉

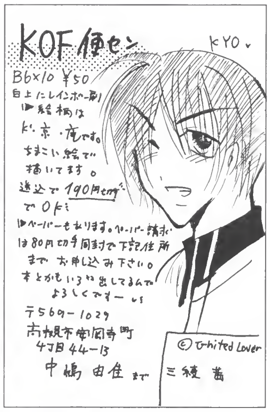
●交換／コスプレ写真交換しましょう!! すみませんが15歳以上の女性の方に限ります。私は舞、ナコルル、アテナ、羅将神ミヅキなどをやってます（ヘボいですよ）。必ずご自分の写真でお願いします。もしくは了解を得ている友人の写真でもOK!! 全身・バストアップ、特に問いませんが、人物の小さすぎる写真は控えてください。3～6枚ほどでお願いします。特にキング（♡）、雪、舞、アテナ、ナコルル、ジェニーの写真だとうれしいです。他のキャラも大募集!! でもなるべく女性キャラでお願いします。どんどん送ってね。〒576-0022 大阪府交野市藤が尾1-4-3-205 田中友基

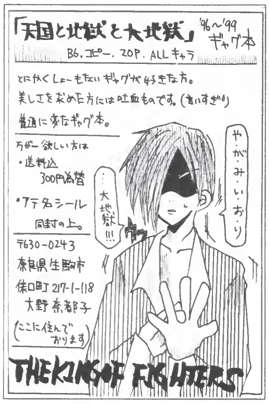
●買い／ROM版『RB!』『RBSP』『KOF'96』『天草』『龍虎外伝』『WHP』を売ってください。希望価格を明記して、ハガキでご連絡ください。〒283-0041 千葉県東金市広瀬120 宮本洋二

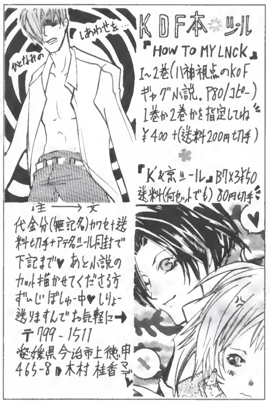
●売り／①ラミバッチ。アテナ、マリー、舞、ユリ、ウィップ、レオナ、香澄、香緋、ほたる、ジェニー。どれも繊細かつ美しいコンビニカラーコピーのラミバッチ。②便せん。K'。これもラミバッチ同様とても可愛い仕上がり（花柄という…）。ラミバッチは1個50円。便せんは1セット200円。送料は～25g・80円、～80g・160円、～180g・240円（もっと細かくいうと、ラミバッヂ1個5g。便せん1セット53g）。そして！ ラミバッヂ3個、便せん1セットお買いあげの方には、非売品K'ラミバッヂをさしあげます！ さぁさぁ早いもん勝ちよぉ!! また、K'もしくはおりんグッズを2ヵ月くらい連絡遅れてもいいならゆずってください（たぶんもっと遅い…時間がない人間なので…）。えーと、きっと当サークルのペーパー入りかもしれませんが、よろしくお願いします！ 〒950-3321 新潟県豊栄市葛塚4862 五十嵐舞

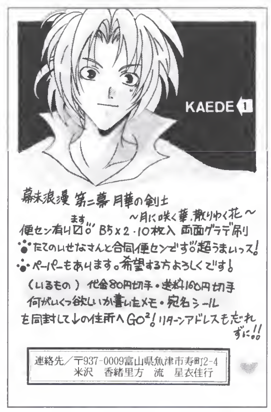
●買い／オリジナル京（1Pカラー）の上半身のコスプレ衣装を作ってください。上半身があるという方は売ってください。グローブつきだとうれしいです。金額は2千～2

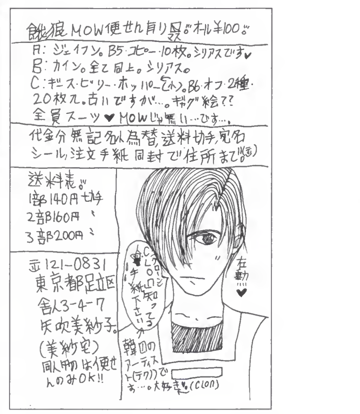


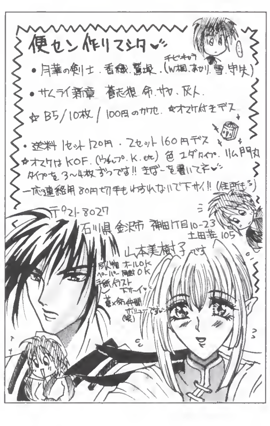














オープンテラス

真剣にナコルルさんのことを好きになってしまった。実現するはずもない恋とは分かっていても…。僕はどうしたらいいのでしょう。●PN＝陽光月影（大阪府）／いや、何も悩むことはないのでは。「実現するはずもない」と分かっているあたり、まだ人間として大丈夫だ（何が）という気がします。私の場合はこの程度の恋は実現できてしまうので危険です。ドキュン。（長山）

オープンテラス

SNKは冒険する時はまずサムスピで挑戦している気がする。●PN＝新撰組十一番隊組長（岐阜県）／冒険する時に使われるってのはある意味よいことではないかと思います。なんだかんだと新作出るわけですし…。冒険なくして、新たな地平は見えてきませんからね。がんばれ〜SNK！（長山）

千500円以内で。安価優先。ハガキorお手紙で。ちなみに私は身長170㎝ぐらいでサイズはM〜Lです。支払い方法は、郵便振替でいいという方。京の制服でもOK!! 金額と支払い方法は右記と同様でよろしく!! バンダナつきだとうれしいです!! ヨロシクお願いします!!（金額は送料こみ。京の制服は上下とも）〒913-0057 福井県坂井郡三国町米ヶ脇5-8-31 川口梓「NF」係

●売り／NF創刊号から'99年12月号までを、1冊100円と送料でおゆずりいたします。ページ抜けてるところもアリです。Vol・3、4、7、'96年8、10月号、'97年4、5、7、10、11、12月号、'98年1、8、11、12月号、'99年1、8、9、12月号はポスターがございません。ポスターつきはポスターが美品です。'98年10月号との交換もできます。〒018-4203 秋田県北秋田郡合川町木戸石字屋布岱50 小野留美

●買い／『KOF'99』トレカ（ムービック）のSP001（K'、京）とSP004（京）、キャラクターカードの31（京）のカードをなるべく安価（1枚300円くらい）で。できれば美品をお願いします。どれか1つでも可。送料はこちらで負担します。ハガキでご連絡ください。支払い方法は郵便為替を使用します。〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社1-121 井上ビル301号 鎌田祐一

●売り／『KOF』の本（商業誌、同人誌）をおゆずりします！ 商業誌の方は4コマ、ギャグ中心。同人誌は庵×京がちょっと多いくらいで、オールキャラ・ギャグです。商業誌に描いてらっしゃる方のもあります。リストがありますので、80円切手同封でまずはご連絡を♡（NFもまばらにですが、おゆずりします。こちらもリストあり）〒075-0002 北海道芦別市北二条西2-7-11 安東アカネ

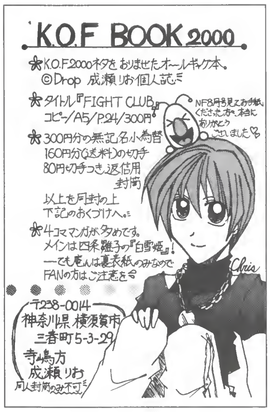
●買い／『KOF'99』のオリジナル京、K'、庵、真吾のうちどれかのコスプレ衣装を1着2千〜4千円ぐらいで売ってください。サイズは身長165㎝、M〜Lサイズのものを。小物（グローブやチョーカー）がついているものは、もう少し値上げします（プラス千円くらいですが）。代金は送料こみでお願いします。金額を明記のうえ、お手紙でご連絡ください。支払い方法は無記名小為替です。〒592-0002 大阪府高石市羽衣2-1-8-201 薪先あすみ

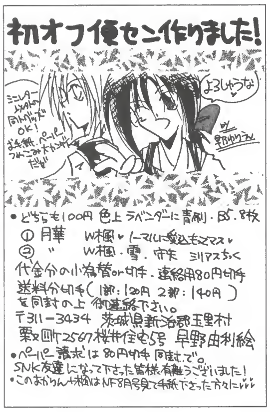
●売り／『KOF'97、'98』の庵×京の同人誌を（他のジャンルもあります）。大手さんのもの、結構あります！ まずはリストを取り寄せてください。80円切手同封にて。〒229-1135 神奈川県相模原市大島2709-9 梁取しおり

●買い／真吾グッズ買います。何でもいいです。安価優先、送料こちら持ち。リスト











●PN／塚守ヒロ（徳島県）
ダークです。悪いこと大好きです。ケンスウにも冷たいです。でも個人的にこっちのアテナも好きなんだよなあ…。女王様感覚（ヤバ！）？



●PN／澤野明（千葉県）
こんな妹イヤだー!! …殺される！「YES」といわなければ背後から狙撃されるー！ …命は大切に♡ 今後の牙刀の運命が気になるね。



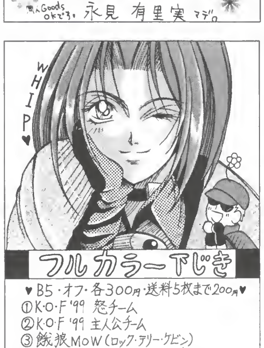
●PN／キョウマナト（北海道）
すでにランケにはりっぱな「ココロ」が宿っているように感じられるのは気のせい？ これもアンプやスピカのおかげかな？



●PN／アユミ（秋田県）
なんてったって相撲だからね。ぱんつ丸見えでシコふんじゃったりするし。KOF界に新たな旋風を巻き起こす予感。









と80円切手同封のうえ、まずはご連絡ください。
〒076-0026　北海道富良野市朝日町16-36　松井友希

●売り/ネオジオROM版『KOF'97』を1万円以上、『KOF'99』のテレカなしを2万円以上で。バラ売り可。高価優先、送料そちら持ち。支払い方法は現金書留で。往復ハガキでご連絡ください。
〒933-0981　富山県高岡市二上2444　吉田雄介

●買い/ネオジオポケット版『餓狼伝説FIRST CONTACT』を500円前後で売ってください。売ってくれた方に『SNKvsカプコン』か『オウガバトル』いずれかのポスターつけます。
〒452-0815　愛知県名古屋市西区八筋町58　山脇慎悟

●売り/便せん初めて作りました! ジャンルは『KOF』で、レモン色にスカイブルー。①三種の神器TEAM。ロリ絵＋動物化で、庵が目立ってます。②ナースアテナ。ロングヘアーのアテナが看護婦さんの格好をしています。各1セット10枚、100円。送料は1セットだと160円、2セットだと200円です。料金分の小為替＋送料分の切手＋宛名シール＋80円切手同封でよろしくです♡
〒198-0036　東京都青梅市河辺町7-9-1　グリーンパーク若草105　中村美聡

●買い/K'、ウィップのコスプレ衣装をフルセットにて求めています。サイズはMでカラーは問いません。まずは支払い方法・金額を明記のうえ。できれば衣装のチェックのため、写真を同封してくださると助かります。
〒857-2418　長崎県西彼杵郡大島町2042-12　永田純子

●売り/KOF'98、KOFクロニカル、KOFミレニアムコレクショントレカ、ノーマルカードすべて1枚10円で。SP・レアもあります(ノーマルほぼあります)。また、クロニカルSP5~6をお持ちの方、私のSP2~3と交換してください(1枚でもOK)! ゲーセン景品のネオジオギャルズ2のポスターあります(SPの色あります)。同じくゲーセン景品のSNKvsカプコンのグッズもあります。すべて安価でお売りいたします。リストを送るので、80円切手同封でご連絡ください。お願いします。
〒418-0022　静岡県富士宮市小泉1608-11　グランフォーレ壱番館203号　大石理枝





投稿規定　みんなの投稿待ってるよ!

【パオパオカフェ1号店へようこそ!】

＜ありがとうママパパ＞
学校やプライベートで起こった、日々の面白いできごとを募集! 明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈!

＜月を見るたび思い出す＞
ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集! 非常識な人がいて困った系の話でもOK! 採用者1名に賞品進呈。

＜替え歌行っきま~す!＞
ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね! 元歌のタイトル&アーティスト名を書くのを忘れずに。マイナーな曲はなるべく避けてね。採用者1名に賞品進呈!

＜勉強はお留守だぜ!＞
ネオジオのあり方や現状に関するマジな意見、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集!
採用者1名に賞品進呈!

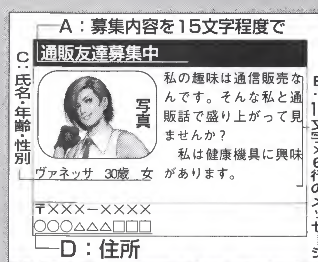
＜こんな空耳＞
キャラクターボイスやネオジオソングの空耳を大募集! 聞こえるものも聞こえないものも、面白ければOK! 傑作には賞品を進呈!
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。

＜キャラレターZ＞
好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう! 文字数は400字以内。素晴らしいレターには賞品を進呈!

＜HAPPY BIRTHDAY＞
好きなネオジオキャラの誕生日を、勝手にお祝いしよう! 文字数は13文字×6行程度。イラストも大歓迎!
次回は、10月生まれのキャラを受けつけるよ。

＜今月の全国布教委員会＞
独断と偏見でイチオシするキャラやゲーム、カップリングについて熱く語って、全国に布教しよう! イラストつきも大歓迎。必ず全国○○布教委員会というタイトルをつけてね。
採用者1名に賞品進呈!

＜文通&募集コーナー＞
文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。原則としてPNでの応募は不可。イラストつきのハガキも大歓迎!
また、写真つきの告知も募集。例に従ってA~Dをすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はネオプリでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁! もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分であるか分かるようにしてね。いたずらは絶対ダメ!



(写真つきでの募集の例)

＜売買&交換コーナー＞
売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、ROM版かCD版かを明記。

＜モノクロイラスト＞
サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大したものも可だけど、あまり大きい紙を使うと縮小した際につぶれてしまうぞ。薄い紙&折り曲げは厳禁! ボールペン、鉛筆、うすずみは印刷に出にくいので不可。トーンを使う時ははがれないようにしっかり圧着しよう! 裏面には住所、氏名(PNも)を明記してね。PaoPao賞には賞品を進呈! また、データによる投稿も受けつけてるよ。詳細は後述。

＜4コママンガ＞
タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁! 裏に住所、氏名(PNも)を明記。タイトルも忘れずにね! 傑作には賞品を進呈。また、データによる投稿も受けつけてるのだ。詳細は後述。

＜オープンテラス(欄外コーナー)＞
100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ! ゲーム以外のネタでもOK! 傑作には賞品を進呈。

【パオパオカフェ2号店】

＜パレットキャンパス＞
カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。基本的にメッセージなど文章入りは不可だよ! 送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト! キャンパス賞&ベストカップル賞には賞品進呈。これもデータ投稿可! 詳細は後述。

＜天晴EXCELLENT＞
プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラの凝ったコスプレ写真を大募集! イロモノ、ウケ狙い大歓迎。ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁!
写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてね(写真の裏に書いてあるのがベスト)。天晴賞として賞品を進呈。詳細はP.116参照。

＜ネオジオ特選同人誌コーナー＞
掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、住所、氏名、緊急連絡先電話番号(掲載しません)を明記して送ってね! アピールポイントや希望掲載期限もあれば書こう!

＜ストーリーアルバム＞
攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう、変な画面写真を募集! どういう写真がどういうふうに見えるか説明して送ってね。台詞をつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎!
採用者1名に賞品進呈!

＜愛のてほどきR＞
身のまわりにあるネオジオ関係の写真を募集! キャラの名前のお店やお菓子など、何でもOK! 写真やパッケージなどを送ってね。採用者1名に賞品進呈! 詳細はP.120参照。

【ソフト人気ベスト10】
あなたの好き&好きじゃないネオジオソフトを募集。それぞれ5つ選んで好き&嫌いの順番に書いて送ってね。その理由も募集。原則として1人につき月1回の投票まで。詳細はP.82。

【キャラクターランキング】
好きな男性キャラと女性キャラそれぞれ上位3人の名前と登場するゲーム名を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK! 原則的に単独での大量票は禁止! カラーイラストつきのおハガキも待ってるぞ。結果発表は毎年2月号と8月号誌上。君の手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう!

【格ゲーQ&A】
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK! 最強のNF攻略陣が君の質問にバッチリ答えてくれるぞ!

【新作発売予定リスト】

＜ユーザーの声＞
期待の新作ゲームについての意見を募集。プレゼントはがきの片隅に「ユーザーの声宛」と書いて送ってもOK! 一緒にあなたの期待している新作ゲームベスト3を書いて送ってくれるとうれしいです~。

＜こんなゲームあったらいいな＞
あなたの考えた架空のゲームを募集! ジャンル、ゲーム内容などを13字×30行程度で説明してね。

●データ投稿の掟
モノクロ&カラーイラストと4コママンガのみ、データでの投稿を受けつけてるよ! 以下の注意点を守って投稿してくれ!!
・画像は必ず統合すること。
・モノクロはグレースケール、カラーはCMYKモードで(RGBだと色味が変わってしまうので注意!)。
・プリントアウトしたものをつける。
・保存形式はEPSがベスト。できない場合は、JPEGかPICTで。
なお、FDやMOなどのメディアは返却できないので、よろしくね。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先に送るのだぁ~!
まとめて送る時はコーナーごとに用紙(ハガキでなく便センなどでOK)を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切りは、毎月15日(消印有効)、掲載は2ヵ月後発売の本誌になります。

宛先
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
(株)芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

オープンテラス
庵の新しい彼女はいつまで新しい彼女なのでしょうか? ●PN=あろまじお(栃木県)/ん~、お決まり事ながら何だか気になるものですね。本当に新しい彼女だった場合、日本の人口の4分の1程度の人間にねたまれることだろう。誰かヤツを止めてくれ。(長山)

新作ソフト発売予定リスト

【8月20日現在】

ユーザーの声 VOICE of USER

R―3!! いつ出るんすか?

すごく待ちどおしいです。この様子だとSNKキャラレース（仮）の方が早く出るんでしょうか?

そういえば怒やアテナはどうなったんですか?

●PN／月下雫（島根県）

「KOFR―3」は今どうなっているのでしょう。

なんか同じ頃にリストに掲載された月華とかに先越されてるし。

でもその分今までのよりいいものに仕上がってくれると思います。

●PN／Aルガール（兵庫県）

KOFR―3（NP）が早く出てほしい。

去年からずっと未定になっている。この夏KOF2000が出たし、PS、DCで'99が出てるのでネオポケ版も出してほしい。完全移植は無理でしょうか?

●PN／天使の翼（大阪府）

編：というわけで「KOFR―3」へのユーザーの声を3連発でお届けしました。

やはりネオポケユーザーだったら、とっても気になるタイトルですよね。

これまで、'97、'98のシステムを採用してきたネオポケ版「KOF」。最新作は、'99のシステムで登場!? どうするどうなるストライカーシステム!? 夢はいろいろ膨らみますね。

こんなゲームあったらいいな

「GALS FIGHTERS」も良かったけど、おじさま好きの私にはぜひ出して欲しいゲームが!

その名も「親父FIGHTERS」!!（まんま）。

親父の親父による親父のための大会。年齢40歳以上の中年格闘家たちが、若さの力を秘めているという『Rのおふだ』を勝ち取るために死闘を繰り広げる…。

ラスボスは、お約束のルガールと思いきや、念願叶って竜白登場!

今までのうっぷんを晴らすべく自らの力でオメガ・リューハクに変身したのだった!（しかしあくまでラスボスのため、プレイキャラとしては使用不可能。裏技無し）。

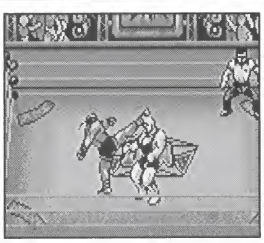
何かもりあがりそうにないゲームですがこうゆうのはどうでしょう? そして私のルガちゃんを復活させて! SNK様!

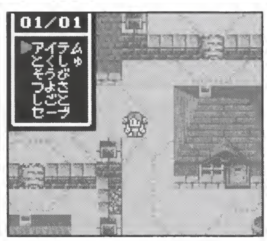
●PN／闇雲あきら（東京都）

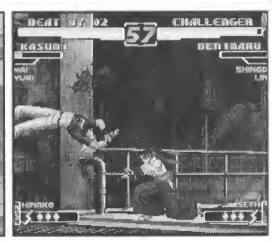
編：年齢制限40歳以上ということは…残念ながらラルフ大佐は出場できず（頼まれても出たくないって?）。

それにしてもエライ濃いゲームになりそうですね。普段騒がれることのない親父たちの祭典、わりといいかも?

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	備考
NEO・GEO						
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	
プレイステーション						
メタルスラッグX	SNK	アクションシューティング	未定	秋予定	5,800円	
ネオジオポケットカラー						
ビッグバンプロレス	SNK	プロレス	未定	9月予定	未定	
ニゲロンパ（仮）	電脳映像製作所	RPG	8M	10月26日予定	3,800円	
INFINITY cure.	**キッド**	**恋愛アドベンチャー**	**8M**	**10月予定**	**4,800円**	
SNKキャラレースゲーム（仮）	ITL	レース	未定	未定	未定	
KOF R−3（仮）	SNK	格闘アクション	未定	未定	未定	



お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道　2-13-12
SKビル202

（株）芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
10月号プレゼント係　行

希望プレゼント番号	

氏名（フリガナ）	年齢　　歳 性別　男・女
住所　〒□□□-□□□□ 都道府県　　市区郡	
電話番号	職業　小学生　中学生　高校生　専門生 大学生　社会人　その他（　　　　）

ネオジオフリーク10月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細はP142をご覧ください。

❶今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❷今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

❸お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ　④ネオジオポケット
⑤ドリームキャスト　⑥プレイステーション　⑦スーパーファミコン
⑧ワンダースワン　⑨ゲームボーイ　⑩その他（　　　　　　　　　　）

❹毎号付録についているポスターは必要ですか？

①必要　②不要　③どちらでもいい

❺ネオジオ以外のゲーム情報は必要ですか？

①必要　②不要　③どちらでもいい

❻ゲームセンターにはよくいきますか？

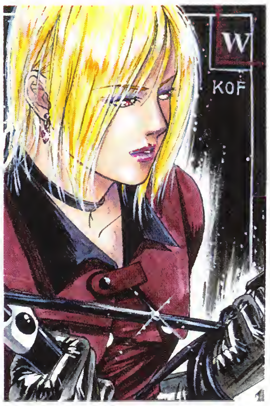
①よくいく（ア．月に3回以上　イ．月1～2回）
②時々（ア．2月に1回程度　イ．3月に1回程度　ウ．半年に1回程度）
③ほとんどいかない（年1回未満）
④いかない

パオパオカフェ2号店へようこそ！
Welcome to Pao Pao Cafe Second!

読者通信欄

パレットキャンパス

募集期間中は夏休みのはずなのに、いつもより投稿が少なかったぞい！ 夏バテか!? 気合いの入った作品、待ってます。自分の好きなキャラをガンガン描きまくろう。今がチャンスかもね！



●PN／榊恭司（富山県）
ウィップ…16歳か…。瞳の色が赤かったり、鞭がキラリと光っていたり、いいのかなぁ。ドキッとするほど色っぽいけど、やっぱ怖い。



●PN／篁凌羽（神奈川県）
繊細な色彩で、独特の世界観が表現されています。色の濃淡を微妙に変えながら、白を活かしている。瞳への光の写りこみもきれいで、髪も動きがある。



●PN／牧野真（埼玉県）
ロックのイラストって、キャラへの愛情がヒシヒシと伝わってくるのが多いような気がする。こちらもていねいに描かれ、完成されています。



●PN／マルミックス（長野県）
ニュースタイルを披露したアテナ。こちらはPOPなイメージで迫り、カチューシャに合わせたバックの星キラキラもいい感じ。



●PN／塚守ヒロ（徳島県）
初登場！ の雛子ちゃん。そろそろ『KOF』ファンには浸透してきたかな？ とっくに、豪快な相撲でデカイおやじたちをなぎ倒している頃かも。



●PN／諏訪りょうた（岡山県）
大きな月が何かを語りかけてくるようで、背景にストーリー性があり、まるで映画のワンシーン。月明りが、神秘的な雰囲気を醸し出しています。

ベストカップル♥賞



★PN／若（千葉県）
ちょっと季節外れになりましたが、夏の夜を楓＆あかりが楽しむ姿が印象的です。柔らかいタッチが穏やかな時間を表現して、過ぎ行く夏にノスタルジックな感覚を蘇らせます。

〈カップル作品大募集!!〉

お似合いだと思うキャラクター２人を、キミのセンスでステキに描いてね。素晴らしい作品には、『ベストカップル賞』として、賞品を進呈しちゃうぞ！

▶読者通信欄　パオパオカフェ2号店へようこそ！



●PN／キノ（東京都）
元気なあかりちゃんが溢れてます。タッチもしっかりしてるし、色彩もきれい。このままキャラもんの絵葉書にしてもよいのでは。



●PN／葉月忍（神奈川県）
ナント、葉月さんは結婚したとなっ！　しかも、彼はコスプレで知り合ったとなっ！　めでたい!!　ところで約1名、試合前から火事になってますけど。



●PN／くろの冬御津（千葉県）
あ、どもどもはじめまして（くろのさん以外、謎）。いやあ、アテナですな。さすがに今回は多かった。こちらはバックの3人も可愛いですね。



●PN／ほうき星（千葉県）
クリスですか。私も『97』では愛用しています。アナザーストライカーではありますが、復帰してよかったですね。バンバン使ってください！



●PN／磯部毬藻（静岡県）
ペパーミントで、さわやかな仕上がり。星が笑っているのが気になりますけど…。立体感があり、コスチュームの質感もこだわっています。



●PN／蓮見透（埼玉県）
鳥篭の中のぐりほんますく。しかし、格闘の魂は忘れておらず、いつも何かを狙っている。細い止まり木だと、爪が伸びるので気をつけましょう（マニア）。



●PN／緋鷹璃音（石川県）
おっと、霧島翔だ！　来年こそは、正式に『KOF』へ参戦してほしいものです。キャラ自体はグッドですが、バックの色合いはもうひと工夫かな。



●PN／藤田和秋（神奈川県）
日曜大工をするリョウ。それを見守るあの人。何だか、ほのぼのしてますねぇ。しかし、本当に大丈夫なのかな？　楽しそうなので、まあいいか。

★PN／北村れいじ（大阪府）
気合い一発のデコデコアタック！　ダントツなインパクトにKOです。『2000』ではアナザーストライカーだけど、応援よろしくね！



キャンパス賞



●PN／ムンク園山（大阪府）
常連のムンクさん。今回は"ムンク目"と呼ばれる（?）真ん丸の瞳ではなく、笑い目バージョンで登場。いつもと色使いも違った感じでしょう?



●PN／貴科サトミ（新潟県）
ファンタジックなナコルル。色使いも、タッチもピッタリ合ってて、ほんわかした気持ちになります。あとは構図だよね。

天晴EXCELLENT

激動（？）の夏もついに終わり。みんな、楽しい思い出たくさん作れたかな？
秋になってもコスプレ・パワーは大全開！　当コーナーでは年中無休で気合いの入った作品をお待ちしておりまする♥



御名方守矢

★PN／Yoshiko（石川県）
ネオジオCD版『月華の剣士』の守矢。すっげーカッコいいよね！　バックの夜桜もまたイイ感じなんだよ～。今月の天晴賞に即決定!!



クリス

●PN／のあ（東京都）
コスプレ初挑戦ののあさん。笑顔がキュートです♡　これからもいろんなコスプレ楽しんで、いい写真撮れたら、ぜひまた投稿してネ。



ナコルル

●PN／朱桜りく（福岡県）
遠くを見つめながら、ちょっぴり憂いも含んだような表情のナコルル。何に思いを馳せているのかな？　素敵な写真に仕上がってます。



ロック・ハワード

●PN／緋夏遥（埼玉県）
海と夕陽を背景に、これまた超美麗なロックの登場！　当日、女の子の視線も集中しまくりだったのでは？　暑い中、お疲れ様でした。



●PN／ソウキ（大阪府）
バックの赤いロッカーともマッチしていて、まさにバンドマンなカッコいい庵。弟さんの学ラン改造とは驚き！



●PN／あるみるく（静岡県）
吊り橋の上とは、こちらのロケーションもなかなかグーですね〜。ちょっと上目使いな香澄もまた可愛い！。



●PN／緒方栗栖（沖縄県）
アテナのポーズでキメる包。包の衣装はなかなか難しかったそうだけど、それだけにブラボーな出来映え！



●PN／流の兄貴（千葉県）
牙刀とは、人選が実にシブイ！　これはポイント高いですぞ。初投稿、本当にありがとう。



●PN／桜にゃろ（福島県）
うきゃ〜、なんて悩ましく色っぽいバイス様でしょう♡
レース使いにオリジナリティが出ていてステキ。



●PN／ヤマさん（大阪府）
題して「クサクサ勉強中真吾」。そして「その後10分で燃え尽きた真吾」（笑）。楽しい写真も大歓迎だぞ〜！

投稿の掟

プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのロケーションやシチュエーションに凝ったコスプレ写真を大募集！　イロモノ、ウケ狙い、ゲームシーン再現の連続写真大歓迎です！　ただし他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写っている人のPN、住所、コスプレしているキャラ名と作品名を必ず書いてください。写真の裏に書いてあるとベストかも。凝っているポイントが書いてあるといいカンジ！　また、投稿していただいた作品を他の別冊ムックなどで使う場合もありますのでご了承ください。たくさんのご応募、待ってま〜す！

＜宛先＞〒112-0005　東京都文京区水道2－13－12　SKビル202（株）芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「天晴EXCELLENT」係

ネオジオ特選
同人誌コーナー

＜初心者向け 同人誌の申込方講座＞

①［定額小為替と切手を買う］…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います。為替には期限があるので申しこみの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②［手紙を書く］…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：「『NFマニュアル』500円×1冊を申しこみます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれません。

③［宛名カードを用意する］…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5cm×ヨコ7cmのものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④［返信用封筒を同封する］…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

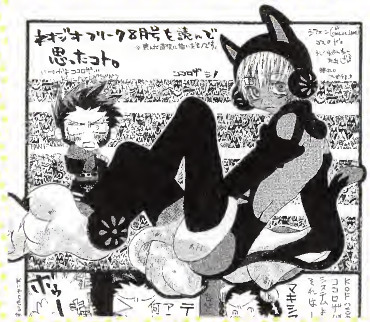
あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多いようです）。本は約1ヵ月ぐらいで手もとに届きます。

猛烈奪取




●KOFのマキシマ×K'カップリング本。K'の女子高生姿や、マキシマのキレ具合がとてもすばらしいです。／A5／オフ／36P／400円無記名小為替＋160円切手／〒791-3301　愛媛県喜多郡内子町内子甲1940　中川優紀（発行：半熟とろとろ）

逃げるロクデナシ　追うヒトデナシ




●KOF2000中心ギャグ本。K'多め。とにかく作者のKOFに対する「愛」を感じる一冊です。／B5／コピー／18P／100円無記名小為替＋160円切手／〒412-0041　静岡県御殿場市ぐみ沢688-12　三浦志乃（発行：DA・DA・DASH）

惑溺性




●12名のゲストをおむかえしたリョウ・サカザキのアイドル本です。とにかくリョウサカ命の本。／B5／オフ／56P／500円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒983-0043　宮城県仙台市宮城野区萩野町4-9-28コーポ東海林201　瀬川小百合（発行：つづれ屋G）

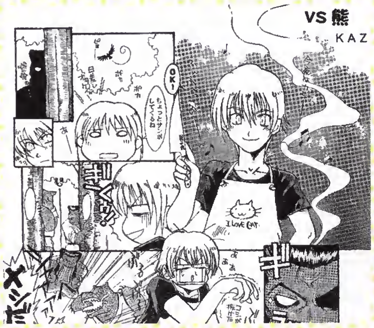
COLD BURN




●月華の男女カップル本です。嘉神×虎徹（コメディ）と刹那×響（シリアス）あり。／B5／オフ／36P／400円無記名小為替＋200円切手／〒460-0011　愛知県名古屋市中区大須2-26-28-901　竹内方「りりぃ庵」係（発行：りりぃ庵）

▶読者通信欄　パオパオカフェ2号店へようこそ！

RUNNING WILD





●テリーとロック中心のギャグ本。でも、なんだかマルコがいい味だしてます。／Ｂ５／オフ／28Ｐ／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒001-0029　北海道札幌市北区北29条西8丁目2-22　ＭＳノースピア105号　濱谷育子（発行：made in HEAVEN）

名もなき闇





●刹那中心オールキャラギャグ本。月華がお好きな方にオススメしたいです。／Ｂ５／オフ／48Ｐ／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒651-2103　兵庫県神戸市西区学園西町７-３　アミティ706-106　梅木美和子（発行：だんご坂で心晴天）

I wish…




●楓中心に書いたので、好きな人どーぞ！　守矢さん、あかりも登場してるまじめ本です。／Ａ５／オフ／20Ｐ／400円無記名小為替（送料込）＋宛名シール／〒305-0821　茨城県つくば市春日3-3-3　オリーブハウスＡ－203　古澤方N係（発行：Cherry box）

難攻不落の大恋愛





●庵×京中心のKOFギャグ本。半分程度が学園コメディもの。なぜか京以外のほとんどが女の子になってたりします。／Ｂ５／オフ／48Ｐ／600円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒007-0811　札幌市東区東苗穂11条1丁目4-1　井上久美子（発行：ＹＣオペレーション）

酣紅蘭紫





●KOF99のギャグＯＮＬＹ本です。K'がイジメられていたり、ムチ子が石になったりと両者の好みで作りました。オマケ有。／Ｂ５／コピー／24Ｐ／300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒811-3304　福岡県宗像郡津屋崎町大字津屋崎117-24　駒田麻衣　（発行：暴走一家）

HEAT CAPACITY




●KOF99ギャルズファイターズ中心の京総受本です。壊れた庵やK'が好きな方におすすめです。／Ｂ５／オフ／28Ｐ／500円無記名小為替＋80円切手＋宛名シール／〒253-0101　神奈川県高座郡寒川町倉見1788-8　中野渡晶（発行：奴と同人と私'）

ストーリーアルバム

画面写真にオリジナルのNFストーリーをつけてみよう！ みんなの意表をつきまくれ!!

猛者どもの集い！ 腰ポキの巻

9月号の51ページ、キング紹介部分の下の写真より。



キング「なんて美しい倒立（自画自賛）！」
キャミィ「ならば私は腰の関節を華麗にはずす（陶酔）！」

ひっそりと行われた瞬間芸大会CAPCOM VS. SNKってところですかね？ キャミィの腰にメロメロです。

★PN／五十嵐瑪瑙（神奈川県）

編：確かに、キングの倒立もきれいに両足がそろっていて美しい。…だが！ 真に評価すべきはキャミィの腰！ 見方によってはギャグそのもの！ でも…絶対これ腰の骨はずれてるって。「ぽきっ」なんてこれまたギャグみたいな擬音が聞こえそう。錯覚度は82点（パクリ）！　（山田）

ケン渾身の一撃！ パパ足くちゃ～いの巻

9月号の55ページ、ケン紹介部分下の写真より。



ケン「うらぁッ！ 俺様の足のニオイをとくと嗅ぎやがれ！」
庵「むおっ！ いつも裸足で歩きやがって！ …この黄色い臭気がたまらんッ！ ガードが役に立たないだとう!?」
ケン「もちろんガード不能だよ！ 八神庵破れたり敗れたり！」

●PN／もけ（静岡県）

編：ん～なんだかとってもアブナイ香り♡ こんな攻撃くらったら、精神的にかなりキツイなあ。っていうか、ケンって金持ちの息子でしょ！ そんなお下品な技、やめなさい！ それから、ちゃんと靴をはくこと！ 全米格闘王の名前が泣くよ…。　（山田）

ラモン絶体絶命！ メガネ紛失の巻

9月号5ページのシステム紹介部分1番上の写真より。



ラモン「めっメガネメガネ～メガネはどこに～?」

やはり「3」な目になってるのでしょうか。気になる！

●PN／佐山未遊（栃木県）

編：こんな砂の中に落としたんじゃあ見つけるのは至難の技だね。とりあえず某野比さんのような「3」な感じでがんばれ！ …こうぇ！　（山田）

男のダイブ！ 無惨に散るの巻

9月号の5ページ、上から2番目の写真より。



マキシマ「香澄～好・き・だ～!! 俺を受け止めてくれ～！」
香澄「え…え～と、あっちへいけ！」
舞「香澄ばっかり！ 私も混ぜて！」

と見えます。両腕を広げ鳥になったマキシマの思いはどこへいくのか…。

●PN／一心太助（北海道）

編：涙涙の物語。マキシマ決死のダイブもむなしく散るのね…。あんな無防備な体勢で飛んじゃったりなんかして、誠意を見せてるのに、香澄ももうちょっと優しく接してあげればいいのに。舞ちゃんは混ざらなくていいの！ アンディがいるでしょ！　（山田）

感動の最終回 愛の劇場の巻

9月号9ページ、マキシマ紹介部分1番上の写真より。



マキシマ「こらぁ紅丸！ 目を…目を覚ませー！」
紅丸「…はっ！ 私…どうかしていたわ。マキシマ許して！」
マキシマ「分かってくれればそれでいい。もう気にしちゃいないさ！」
紅丸「ああマキシマ！」

スミマセン。超ドリー夢。

●PN／高津はん超ファンっス！（東京都）

編：これはマキシマと紅丸の関係が不可解だ！ 紅丸女言葉…ってことは、やっぱり、やっぱり～? 昔の昼メロを見てるみたいでなかなか感動的でございました（ほんとか!?）。勘違い度は113点也。　（山田）

マトリックス再び！ 最後の聖戦の巻

9月号61ページ、ベガ紹介部分下の写真より。



エージェントギース「何をする気だ！」
ネオベガ「俺の勝ちだ！」

映画『マトリックス』のラストシーンを表現してみました。まだ観てない人、ごめんなさい。

●PN／レイチェル（愛知県）

編：すごいすごい！ 確かにそうだ！ こんなシーンあったあった！ それでギースは粉々に砕け、ベガは気力充分てな感じで勝利決定！ …映画観てない方にはちょっと分

かんないネタだけど（汗）。（山田）

ぽいぽい雛子　がっちりキャッチの巻

9月号の35ページ、1番下の写真より。



雛子「オーライオーライ！　そのまままっすぐ〜！」ユリ「しっかり受け止めるっチよー！」

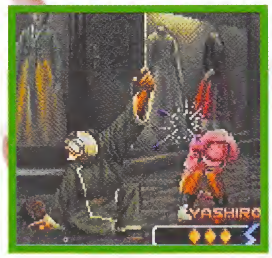
雛子ちゃん可愛いですね。

●PN／四条雄雛（青森県）

編：雛子がユリを投げ飛ばしている写真だけど、見方を変えると逆にも思える（笑）。力いっぱい手をのばしてるところなんか、雛子らしくて可愛いよね！（山田）

ごめんなさい！幼児虐待？の巻

9月号の30ページ、鎮紹介部分上から2番目の写真より。



鎮「こりゃパオ！　ジジイのいうことを聞けない悪い子には…こうじゃっ！」包「うわ〜んお師匠様、ごめんなさ〜い！（…チッ）」

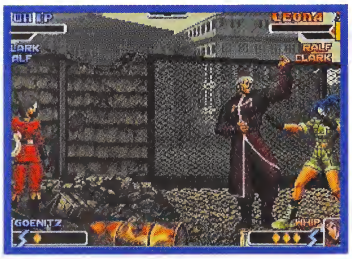
優しいおじいさんも、キレたら怒ります。こうやって子供は素直に育っていくんですね…。

●PN／もーちゃん（和歌山県）

編：素直に…？　舌打ちかましてるあたり、すでにひねくれているご様子。もーちゃんさんもお母さんということですが、まさか…このようなことは…（怖）。（山田）

さまよえる子羊たちに救いの手をの巻

9月号24ページ、レオナ紹介部分1番下の写真より。



ゲーニッツ「いいですか？　あっちむいてホイ！」レオナ「…」ウィップ「楽しそう…」

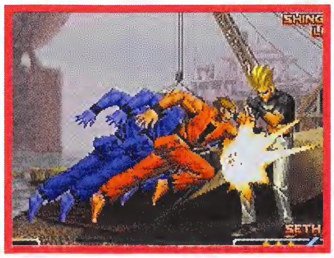
祝！　ゲーニッツ復活！

●PN／黒の牧師（茨城県）

編：うわあ〜いゲーニッチュだあ（喜）！　…ではなくて、なんか不思議な光景ですなあ。戦闘中、なぜにあっちむいてホイなの？　しかし無関心なレオナに比べて、ウィップうずうず〜。そんな陰に潜んでないで、素直にひとこといって、遊んでもらうべし！　よしよし♡（山田）

リョウサカ走る！猛ダッシュの巻

9月号20ページ、リョウ紹介部分1番下の写真より。



紅丸「うっ！　急におなかが痛くなってきた！　うえーん！」リョウ「何！　今すぐ薬を飲ませてやる！　待ってろ（音速）！」紅丸「うわあ早い！　ありがとう！」

という風に見えます。リョウってば紅丸のために残像が残るほどの高速移動でダッシュ！

●PN／山桜桃（東京都）

編：その時リョウサカは音速を超えた…。なんて感動的なんでしょう！　優しいお兄ちゃんって感じかな？　でも勢いあまってそのままつっこんでいかないように気をつけて欲しいものである。（山田）

愛のてほどきR

どど〜んとパワーアップの拡大バージョンでお届けしておりますこのコーナー、読者の皆様から寄せられた面白写真をさくさく紹介したいと思います。

今回はキャラの裏の顔に迫る「超意外！」編〜！

これからの内職　キムチのキムさん

なんかそのまんまだったので送ります。

★PN／浦町ちくわ（宮城県）

編：ほんとにそのまんま。スタミナ抜群で毎日健康！　んでみっちりテコンドーの修行に励める…って感じですかな？　副業でキムチ製造・販売もこなしていたとは知らなかったよ。このなんともいえない安直なネーミングセンスが涙を誘う極上の一品さ！（山田）



これは夢…？　庵が誘う謎の世界

僕がバイトにいく道路沿いにある和食レストランです。写真を撮りにいこーと思いましたが、不思議に思われそーなんでやめました。だけど最近のチラシに入ってたので切り抜き送ります。ゆめの中の庵？

●PN／だいじゃ（埼玉県）



編：「ゆめあん」。なんだか微妙な響き。このロゴの書体も何やら怪しげな雰囲気をかもし出しているような気がするのはなぜ？　夢の中の庵というよりはむしろ夢のような庵！　京が思わず「俺は夢を見ているのか…？」と疑いたくなるような庵。それは禁断の花園。決定！　勝手に決定！（山田）

あの感動を再び！　双葉荘へようこそ

薄幸の美少女が管理人をやっていそうな、そんな想像欲をかき立ててくれるステキな物件です（笑）。

●PN／大山高嶺（京都府）



編：昔大家さんの名前がそのままアパート名になってたところに住んでた時は、住所を書くたびちょっと嫌な気分になったりもしたけど、こういうのだったらいいかもね！　管理人はもちろんあの娘で、もちろん未亡人（某漫画のパクリ）！　毎朝玄関前をほうきで掃いて「おはようございます♡」って笑いかけてくれる…。ああ、夢のような空間！　…って、ちょっと萌えすぎ？（山田）

いかがでしたでしょうか？　密かに前回スペースの都合上掲載を見送った作品を混ぜてみました。「プチボツ特集」（違う）！　実は競争率けっこう高めなこのコーナー。ボツったからといってすべてが「面白くない」わけではないのです！

さあ、再び周りを見回してみよう！　あなたが偶然見つけてしまった最高の手ほどき待ってるよ〜♡

攻略も終盤、第7話から最終話シークレットステージまで一挙掲載。



伝説のオウガバトル外伝
ゼノビアの皇子
Let us walk on together, so as not lose our way.

素晴らしいゲーム性、ネオジオポケットとは思えないほどの美しいグラフィックで大ヒット中の『伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～』。今回は第7話から最終話、そしてシークレットステージにいたるまで、すべてのマップを攻略するぞ!!

SNK	
家庭用ROM	―
家庭用CD	―
DC	―
PS	―
NP	発売中／3,800円
NP限定版	発売中／10,000円
16M	シュミレーションRPG

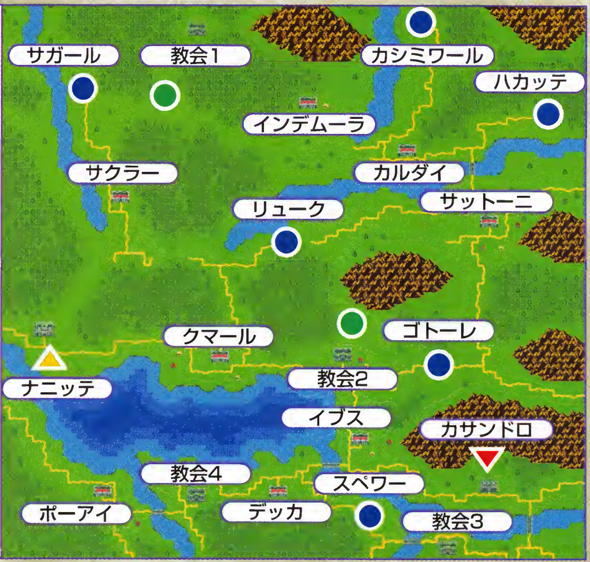
※通信ケーブル対応　

拠点データ

総拠点数 20　隠し拠点数 6

名　称	人　口	モラル	好意度	備　考
カサンドロ	6589	44	97	
ナニッテ	14839	46	50	イベント
インデムーラ	23510	59	16	
カルダイ	10256	75	80	
サットーニ	11123	42	26	
サクラー	9985	48	27	
クマール	10300	46	77	イベント
イブス	12546	33	9	イベント
ポーアイ	16325	77	69	
デッカ	9965	63	89	
カシミワール	8965	46	69	隠し
サガール	9876	69	82	隠し
ハカッテ	10265	45	33	隠し
リューク	9866	68	89	隠し
ゴトーレ	8650	46	63	隠し
スペワー	6899	46	78	隠し
教会1				
教会2				
教会3				
教会4				

▼は義勇軍本拠地
●は隠し拠点の位置
▼は敵軍本拠地
●は隠しアイテムの位置



第7話 問う声

このステージでは、戦闘は一切発生しない。ただ、各都市を開放した際に、住民たちから様々な問いかけを受けてゆくだけの特殊なステージだ。また、このステージがはじまった時点で、トリスタンとケインのクラスが変わっていることにも注意してほしい。

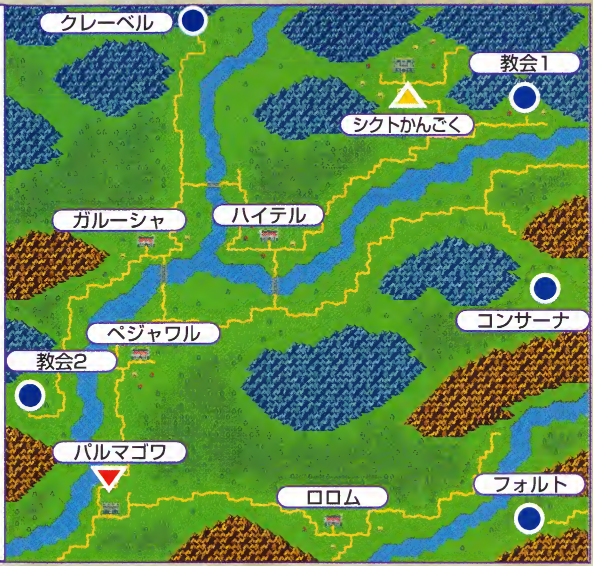
ステージエンディングで、次に進むステージについてアクエリアスとナーナで意見が分かれる。アクエリアスは「さらわれた人が幽閉されているシクト監獄を解放するべきだ」といい、ナーナは「バルドルの前進基地があるといわれるメガホルテンに向かうべきだ」と主張する。そして、このステージが終了すると、全体マップ上にノロドムとメガホルテンが出現し、どちらかに進軍することになる。

第8話 欲望のまねくもの

拠点データ

総拠点数 11　隠し拠点数 5

名　称	人　口	モラル	好意度	備　考
パルマゴワ	9796	50	67	
シクトかんごく	0	13	26	イベント
ハイテル	12653	46	86	イベント
ガルーシャ	10256	69	50	
ペジャワル	9865	53	45	
ロロム	13569	34	60	
クレーベル	8975	66	65	隠し
コンサーナ	14365	63	40	隠し
フォルト	6932	80	94	隠し、SHOP
教会1				隠し
教会2				隠し



▼は義勇軍本拠地 ●は隠し拠点の位置 ▼は敵軍本拠地 ●は隠しアイテムの位置

ステージボス

サムライマスター　Lv.15

HP	191	対物理	52
STR	111	対火炎	34
AGI	101	対冷気	35
INT	96	対雷撃	37
CHA	64	対暗黒	21
ALI	79	対神聖	69
LUK	54	相性	38



グロス

第7話終了時に現れる2つのステージのうちの1つが、このノロドム地方だ。

このノロドムには、「真実を告げる教会」と呼ばれる場所がある。しかし、それとおぼしき教会に近づいても結界によって弾かれてしまう。ここで必要なのは「しろいめがみぞう」というアイテム（グロス地方の隠れ都市オラータで入手することができる）。女神像で結界を解いて教会に入ると、トリスタンのユニットで訪れた場合、特別なメッセージを見ることができる。

また、ボスとの戦闘終了後、カオスフレームが低い場合は、ステージボスであるグロスが仲間になる。

なお、ステージクリア前にハイテルを解放すると、オロソフが仲間になる。

第9話 決心

拠点データ

総拠点数 10　隠し拠点数 4

名　称	人　口	モラル	好意度	備　考
ゴルドバ	10563	68	75	
メガホルテン	9853	63	46	イベント
デンデール	13650	72	48	イベント
ファンタス	11542	42	26	
ワニック	10300	46	77	
カラス	14360	65	35	SHOP
ガワフール	6983	60	86	隠し、イベント
シールダ	8862	46	48	隠し、イベント
教会1				隠し
教会2				隠し



▼は義勇軍本拠地 ●は隠し拠点の位置 ▼は敵軍本拠地 ●は隠しアイテムの位置

ステージボス

ゴエティック　Lv.15

HP	139	対物理	24
STR	139	対火炎	34
AGI	82	対冷気	35
INT	113	対雷撃	38
CHA	60	対暗黒	51
ALI	21	対神聖	29
LUK	45	相性	35



ダラム

第7話終了後、2つ表示されるマップのうちメガホルテンを選択すると、こちらのルートに入る（こちらを選択した時点で、もう片方のステージには進軍できなくなる）。

進行自体に特に変わったところはないが、ワニックを解放すると、ヨークレイフ（パラディン）が仲間になるので、くれぐれも忘れないように…。

なお、トリスタンのユニットで解放した場合には、ヨークレイフを仲間にするために2回、ワニックを訪問する必要がある（クリア後に解放した場合でも仲間にすることは可能。注意しよう。

また、「シルバードール」を持っていると、ガワフールの街で5万Gｏｔｈ、または「メイルオブアース」のどちらかと交換できる。

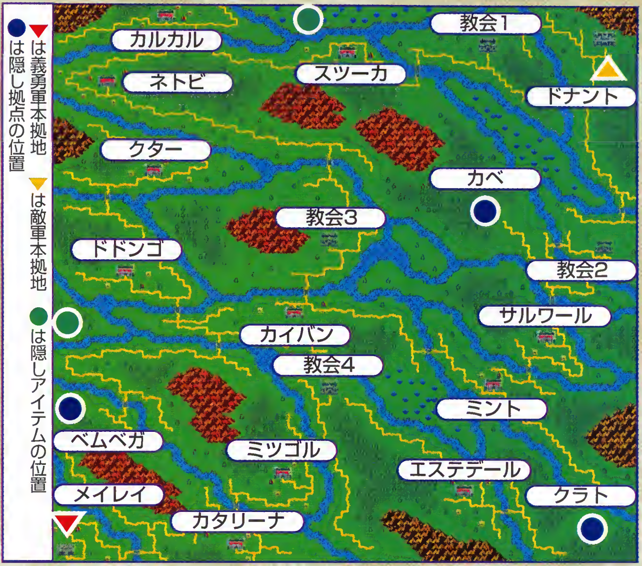
第10話 闇の騎士

ヨークレイフが仲間になっていると、スタート時にグラント（クラスはゴエティック）を招き入れることを進言してくる。残念ながら第8話を選択したプレイヤーは、グラントを仲間にできないし、その存在すらも登場しない。

そのかわり、「しろいめがみぞう」を持って教会を訪れると、闇の世界を開くことができる聖剣「ブリュンヒルド」を入手できる。

途中、ネトビの街で「虹のチョーカー」をサツ半島の教会から受け取ってきてくれ、との依頼がある。依頼を実行すると、全体マップに「シークレットステージ3」が出現する。

とにかく拠点が分散しているので、効率よくユニットを運用しよう。



拠点データ

総拠点数 20　隠し拠点数 3

名称	人口	モラル	好意度	備考
メイレイ	16951	47	85	
ドナント	15596	26	36	イベント
カルカル	14548	43	44	
スツーカ	13206	71	35	
ネトビ	16245	39	16	イベント
クター	15976	33	66	
ドドンゴ	11675	40	18	SHOP
カイバン	14432	70	25	
サルワール	16354	23	35	
ミント	12658	65	30	
エステデール	12647	66	54	イベント
ミツゴル	14887	40	54	
カタリーナ	16951	17	33	
カベ	10374	48	63	隠し、イベント
ベムベガ	11658	43	65	隠し、イベント
クラト	11325	35	69	隠し
教会1				
教会2				
教会3				
教会4				

ステージボス

ウェアタイガー　Lv.18

HP	220	対物理	74
STR	158	対火炎	76
AGI	143	対冷気	71
INT	93	対雷撃	75
CHA	28	対暗黒	94
ALI	36	対神聖	14
LUK	52	相性	65



キロス

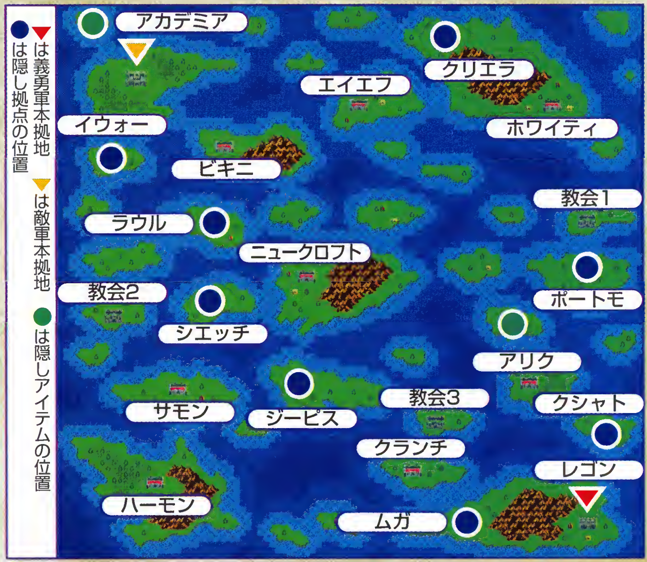
第11話 涙

第8話を選択している場合、第10話を経て必ずこの第11話に入る。マップの大半が海で占められているので、空中・海・深海タイプのユニットがいないと苦戦するかもしれない。

「雷の石」を持った状態で、ホワイティという街を訪れると、フレイア諸島への地図と交換してくれる。これによって、シークレットステージ4が全体マップに表示される。

ボスであるマレノアを倒すと入手できるのが「大天使の羽」というアイテム。INTや神聖等が上昇するアイテムなので、魔法を使うキャラに装備させると戦力アップするだろう。

なお、ジーピスにて「しろいめがみぞう」を購入することができる。



拠点データ

総拠点数 21　隠し拠点数11

名称	人口	モラル	好意度	備考
レゴン	14086	91	69	
アカデミア	13762	49	69	
ホワイティ	15278	46	80	イベント
エイエフ	11513	75	50	
ビキニ	12401	65	29	イベント
ニュークロフト	15197	65	19	
アリク	12026	76	16	SHOP
サモン	13264	70	21	
クランチ	18711	46	14	
ハーモン	13557	49	68	
クリエラ	14740	69	15	隠し、イベント
イウォー	16154	34	26	隠し、イベント
ラウル	17230	54	60	隠し、イベント
ポートモ	13683	46	58	隠し、イベント
シエッチ	11211	75	24	隠し、イベント
ジーピス	14558	54	26	隠し、イベント
クシャト	11024	46	69	隠し、イベント
ムガ	12403	68	27	隠し、イベント
教会1				隠し
教会2				隠し
教会3				隠し

ステージボス

ニクシー　Lv.20

HP	175	対物理	34
STR	153	対火炎	31
AGI	145	対冷気	60
INT	153	対雷撃	23
CHA	57	対暗黒	47
ALI	74	対神聖	62
LUK	41	相性	34



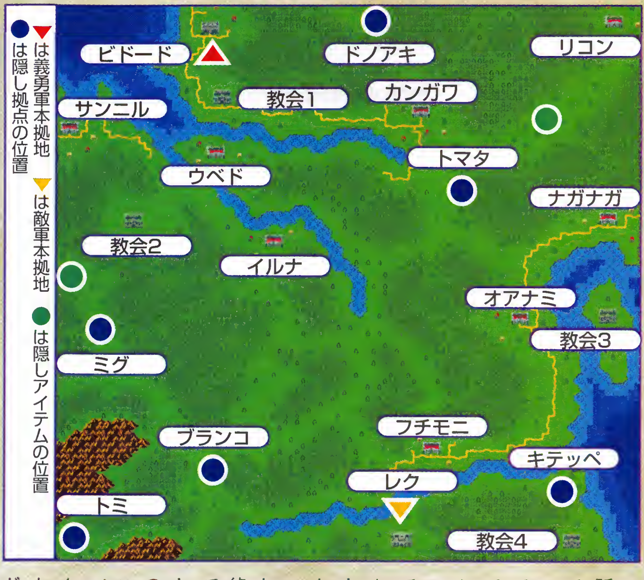
マレノア

第12話 闇と静寂、そして

拠点データ

総拠点数 20　隠し拠点数 6

名称	人口	モラル	好意度	備考
ビドード	11754	46	46	
レク	10356	54	68	
リコン	9687	75	68	
カンガワ	13284	34	56	
ウベド	12265	46	48	
サンニル	13255	40	24	
ナガナガ	11037	60	67	
イルナ	10090	66	31	
オアナミ	12436	48	24	
フチモニ	13542	32	60	
ドノアキ	14200	45	63	隠し
トマタ	12544	32	64	隠し
ミグ	11546	49	70	隠し
キテッペ	9856	56	66	隠し、SHOP
ブランコ	10254	70	45	隠し
トミ	11456	36	64	隠し
教会1				
教会2				
教会3				
教会4				



ステージボス

リッチ　Lv.20

HP	183	対物理	100
STR	160	対火炎	100
AGI	128	対冷気	100
INT	116	対雷撃	68
CHA	64	対暗黒	100
ALI	79	対神聖	10
LUK	54	相性	20



こだま

第9話を選択すると、第10話を経て必ずこの第12話に入ることになる。

マップの大半を森林が占めており、ユニット構成によっては移動速度が鈍り苦戦するかもしれない。

このステージでは、ほぼ全ての都市にリッチが居座っており、リッチを全滅させないと敵本拠地であるレクには入れない仕かけになっている。

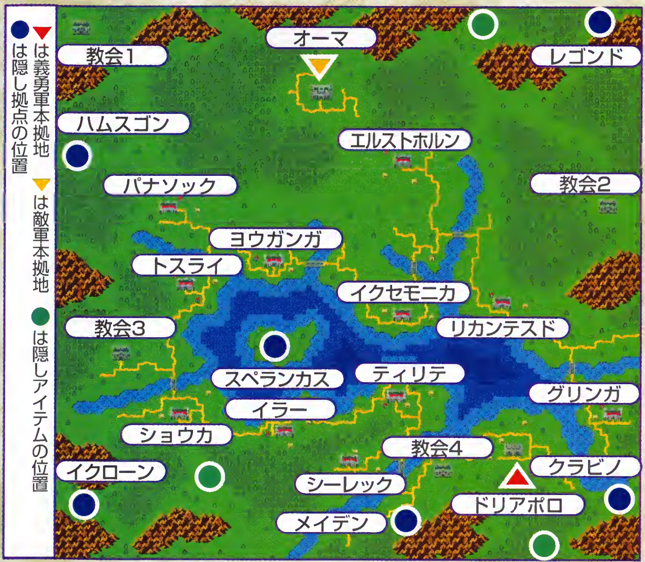
各都市のリッチを倒したあと、最後にレクを解放すれば終了となるが、ここで注意して欲しいのはカオスフレームとトリスタンのアライメントの数値。これが低いと、アクエリアスが離脱してしまうイベントが発生してしまう。アクエリアスの離脱を避けたいなら、選択肢を選択する時などは充分注意しよう。

第13話 白夜

拠点データ

総拠点数 23　隠し拠点数 6

名称	人口	モラル	好意度	備考
ドリアポロ	10025	98	34	
オーマ	20144	48	23	
エルストホルン	10345	84	33	イベント
パナソック	15643	35	49	
ヨウガンガ	12546	59	76	イベント
トスライ	11785	70	24	
リカンテスド	14831	36	30	
イクセモニカ	15234	39	42	
ショウカ	12467	62	27	
グリンガ	15357	39	42	
ティリテ	12186	62	34	
イラー	13245	63	49	
シーレック	11245	72	33	
レゴンド	14814	32	41	隠し、イベント
ハムスゴン	12836	51	34	隠し、イベント
スペランカス	14825	39	63	隠し、SHOP
クラビノ	13200	78	89	隠し、イベント
メイデン	11042	54	45	隠し、イベント
イクローン	13524	36	69	隠し、イベント
教会1				
教会2				
教会3				
教会4				



ステージボス

闇の騎士　Lv.25

HP	900	対物理	45
STR	176	対火炎	36
AGI	196	対冷気	53
INT	221	対雷撃	73
CHA	75	対暗黒	42
ALI	25	対神聖	29
LUK	66	相性	19



バルドル

第8話のシナリオ、第9話のシナリオ、どちらのルートを選択してこのステージに到達したかによってスタート時のメッセージが異なる。また、そのルート選択によってエンディングの分岐も異なってくる。

また、最後のボスであるバルドルとの戦いの前におこなわれる会話の答え方によって、最終的なエンディング内容が決定される。

なお、このステージは今までのステージと違い、敵ユニットがほぼ無制限に出現する。つまり、ザコのユニットを全て倒してから余裕を持ってボスを攻略する…といった作戦は通用しない。厳しい戦いになると思われるが、今まで育てたユニットを最大限利用してがんばって欲しい。

シークレットステージ1　山奥

拠点データ

総拠点数 8　隠し拠点数 1

名　称	人　口	モラル	好意度	備　考
エルミダール	6000	55	44	
ウルトモ	2930	40	30	イベント
ノハ	8190	60	52	
ボッカ	9090	58	60	
スピルト	5550	55	55	
ガガール	3030	40	30	
カミノール	7500	60	60	隠し、SHOP
教会				

▼は義勇軍本拠地　▼は敵軍本拠地　●は隠し拠点の位置　●は隠しアイテムの位置



第6話までのステージで、2つ以上隠れ都市を発見・解放していると、このステージに入れるようになる。

このステージのボスであるバーキンはLv.6のウェアウルフ。普段はライカンスロープという、ファイターに毛が生えた程度の強さのキャラだが、夜になると狼に変身し、凶暴さが増してしまう狼男だ。

そのため、昼間に攻撃を仕かけた方がダメージを受けにくく、楽に勝つことができるだろう。

なお、アクエリアスがパーティにいるユニットでバーキンを倒すと、パラメータ等に関係なく、仲間にすることができる。

なかなか強力なユニットなので、ぜひとも仲間にしておきたいところだ。

ステージボス

ウェアウルフ　Lv.6

HP	127	対物理	71
STR	83	対火炎	72
AGI	84	対冷気	77
INT	60	対雷撃	78
CHA	31	対暗黒	92
ALI	38	対神聖	11
LUK	49	相性	39


バーキン

シークレットステージ2　財宝

拠点データ

総拠点数 9　隠し拠点数 2

名　称	人　口	モラル	好意度	備　考
ノーフロスト	6580	89	60	
ギガント	15302	49	19	イベント
ボルグ	8946	85	34	
イデムント	6982	46	53	SHOP
ウインダ	9983	29	66	
ウェット	13659	69	28	
クル	5963	69	89	隠し、イベント
ボルカ	7860	78	66	隠し、イベント
教会1				

▼は義勇軍本拠地　▼は敵軍本拠地　●は隠し拠点の位置　●は隠しアイテムの位置



第6話終了後、リヒトフロス王と面会すると、巨人に襲われている都市の救済を依頼される。依頼を承諾すれば、このステージが出現する。このステージで仲間になるキャラなどは、特に登場しない。

半島ということだけあって、周辺には海と小島がたくさん存在する。はじめに押さえるべき拠点はウインダ、次に隠し拠点ボルカと教会を解放しよう。そして、教会を軸にしてウェットを押さえる。

なぜなら、ここで「はしゃのごうけん」と「おうごんのよろい」が入手できるからだ。敵は、ほぼウインダ方面から攻めてくるので、そちらの方向にユニットを派遣しよう。

ちなみに、ボスを倒すとクラスアップアイテム「ししゃのゆびわ」が手に入る。

ステージボス

フィボルグ　Lv.12

HP	?	対物理	52
STR	?	対火炎	15
AGI	?	対冷気	80
INT	?	対雷撃	54
CHA	38	対暗黒	35
ALI	70	対神聖	60
LUK	48	相性	68



※「?」の部分は毎回数値が変動します。

シークレットステージ3 血と肉と

第10話のネトビの街で「虹のチョーカー」をサツ半島の教会から受け取ってきてくれとの依頼を受ける。その依頼を承諾・実行すると、このシークレットステージ3が出現する。

このステージの各都市は、教会を除いてゴーレムに占拠されていて、ゴーレムを倒さなければ解放することはできない。

ここでは、トリスタンにそっくりな男爵と呼ばれる男が登場するが、ここでのエピソードがストーリーに影響を与えることはない。また、どんな方法でクリアしても、トリスタンと男爵の関係が分かるようなシナリオは存在していない。非常に残念だが、1つのサイドストーリーとして楽しんで欲しい。

▲は義勇軍本拠地 ●は隠し拠点の位置 ▼は敵軍本拠地 ●は隠しアイテムの位置



拠点データ

総拠点数 14　隠し拠点数 3

名　称	人　口	モラル	好意度	備　考
ウル	13041	90	68	
ハイハンドラ	13333	81	57	
イクツテ	16358	56	85	
テンテ	15701	57	48	SHOP
カンロ	20225	53	45	
イエローツ	16125	55	46	
リガ	16689	49	26	
ノックス	14690	59	50	
イロノベール	16347	56	85	
エスタブル	10265	78	88	隠し
クインロック	10653	48	34	隠し
ワルトムード	9862	65	54	隠し
教会1				
教会2				

ステージボス

ジェネラル　Lv.18

HP	162	対物理	55
STR	149	対火炎	39
AGI	153	対冷気	45
INT	163	対雷撃	41
CHA	51	対暗黒	31
ALI	31	対神聖	74
LUK	49	相性	21



男爵

シークレットステージ4 サムライ

第11話のレゴ諸島で、フレイア諸島への地図を入手すると、このステージが出現する。

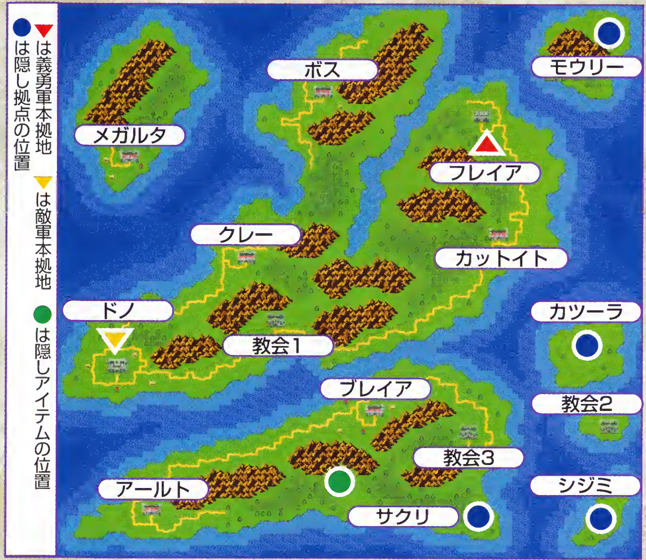
武器を作ることが盛んな地域なので、優れた武器を入手できる機会は多い。

また、途中5万Gothを支払うことによって仲間になるハヤトは、優秀なサムライなので見逃さないように…。

このステージのボスは闇の騎士から高い金を積まれて雇われているというドラゴンマスター「ベルゴ」。

このボスの特徴は、ベルゴが冷気系の攻撃、そして前衛のフレアブラスが火炎系の攻撃をしてくる点。つまり、どちらの属性にも強いユニットが必要ということだ。「フール」のタロットカードを使えば楽勝だが、それが無い場合は充分注意して戦おう。

▲は義勇軍本拠地 ●は隠し拠点の位置 ▼は敵軍本拠地 ●は隠しアイテムの位置



拠点データ

総拠点数 15　隠し拠点数 4

名　称	人　口	モラル	好意度	備　考
フレイア	12684	49	62	
ドノ	13648	84	75	
ボス	11635	26	37	
メガルタ	9864	64	55	
カットイト	11675	69	66	
クレー	9836	42	53	
ブレイア	13255	77	85	
アールト	13487	73	84	
モウリー	13954	49	56	隠し、SHOP
カツーラ	12045	46	59	隠し、イベント
シジミ	12463	68	70	隠し、イベント
サクリ	11046	33	53	隠し、イベント
教会1				
教会2				
教会3				

ステージボス

ドラゴンマスター　Lv.20

HP	180	対物理	45
STR	179	対火炎	22
AGI	136	対冷気	58
INT	134	対雷撃	47
CHA	63	対暗黒	40
ALI	50	対神聖	40
LUK	65	相性	94



ベルゴ

音とダンスのフシギな世界 キミはもう体験したかな？

COOL COOL TOON™

発売されてから約1ヵ月。みんなもフリッツ＆ノッティ、存分に楽しんでいるかな？ 今回はEPISODE4を中心にストーリーモード内容をどどーんと大公開！

SNK	
家庭用ROM	—
家庭用CD	—
DC	発売中／5,800円
PS	—
NP	発売中／3,800円

DC:リズムコミック
NP:セッションプレイアクション

《DC版》※ぷるぷるパック対応、VGAボックス対応。
※NP版『COOL COOL JAM』と連動。
《NP版》※DC版『COOL COOL TOON』と連動。





ストーリーモード「EPISODE4」紹介

アンプ編

前日にイバルからフリッツタワーにくるよう依頼されたアンプ。そのことがどうしても気になってしまい、ユサに相談してみるが、ユサ自身はあまり気が進まないらしい。バケモノにやられるかもと脅されるも、結局2人でフリッツタワーへ向かうことに。

タワー前でイバルに会う。自分と一緒に内部に潜入して欲しいという。ノッティで危機をくぐり抜け、タワー内の広間でキングの側近・ミラーと遭遇。ここでイバルとキングの関係が明らかに。フリッツ対決に大苦戦を強いられるアンプたち。

そこでイバルはある決意をする。その後アンプの姿は…。



アンプ・コスチューム耳より情報

実は、各コスチュームにはそれぞれ名前がつけられていて、それを着た時の効果も衣装によってさまざまなのだ。例えばアンプのこの『アストロネイビー』には、なんと難易度が下がるという効果つき。



大人になったアンプ。頼もしささえ感じられるね



キングはかなりの強敵だけど、決して負けられない！

スピカ編

スピカ、ユサ、イヤミィたちはタワー内部の広間に入りこんでいた。そこに現れたのは、何とも挑発的なマムというキングの側近。自分の感情に素直なスピカはもちろん黙って引き下がりはしない。そしてフリッツ対決に挑むも、マムのフリッツは相当に手強いものだった。

「今のフリッツは子供にはとても無理…」思わずくじけそうになりながらも、スピカは魔女であるイヤミィを必死で説得。最初は逃げ腰だったイヤミィもようやく納得し、あえて呪いの魔法をスピカにかける覚悟を決める。

そう、このフリッツ対決に何としても勝つために…！



スピカ・コスチューム耳より情報

スピカのこの『クレープメイド』の場合、フリッツ中の評価「BAD」の回数が多ければ多いほどたくさんのポイントがもらえるという効果がある。みんなもぜひ色々なコスチュームを試してみよう！



右側が大人になったイヤミィ。彼女のフリッツも注目したい



すっかりセクシーなスピカ。フリッツまでもが悩ましい？

Amp Side

EPISODE 4：高い塔の男	曲　　名
フリッツタワーへいくことをユサに止められるが、結局向かうことに	
待っているイバルと一緒に、マンホールからタワー内部へ忍びこむ	
ノッティ『下水道をかけぬけろ』をプレイ	GUM GUM GUM
内部へ侵入するが、イバルとはぐれた上、あたりは真っ暗。そしてサーチライトが…	
ノッティ『フリッツタワー潜入』をプレイ	Behind the Tower
広間に出た一行を待っているミラー。「キングには会わせん」と対決	
「ミラー」とフリッツ	Persone Vicine
大人のダンスについていくため、イバルの力を借りてアンプが大人に	
「ミラー」「ダイマ」とフリッツ	“TEST. MID”
側近を打ち破ったアンプの前にキングが登場。手合わせの申し出を受ける	
「キング」「ミラー」とフリッツ	INCONTRARE
かろうじてキングについていけたアンプ。キングは言葉を残して去る	
EPISODE 5：祭りの日	
ついにフェスタ当日。アンプとユサは会場に向かう	
1戦目の相手と遭遇。軽く言葉を交わし、フリッツへ	
「ラゴナ」「ギル」とフリッツ	Dancers Be Ambitious !
1戦目終了。2戦目の相手と遭遇。軽く言葉を交わし、フリッツへ	
「ランケ」「ランケ01」「Dr. ステイン」とフリッツ	FESTA de RAGGAE
2戦目終了。3戦目の相手と遭遇。軽く言葉を交わし、フリッツへ	
「カミオ（成長後）」「ブロス」「ブラス」「ブレス」とフリッツ	Let's Make Funky
3戦目終了。決勝の相手、イバルと言葉を交わすアンプ	
「イバル(成長後)」「シューティングスター」「サテライツα、β、γ」とフリッツ	Shine Bright
優勝。準優勝のイバルとともに、アンプはタワー内部へ	
EPISODE 6：ぼくとみんなと、そしてきみ	
イバルとチームを組んで、キングとの決戦	
「イバル（成長後）」「キング」とフリッツ	IMPERATORE
キングに勝利。しかし本性をあらわすユサ	
「ユサ（変身後）」とフリッツ	Yussa Yussa You
キングの力が弱ったせいで、フリッツゴーストが目覚める。みんなで協力し、封印	
「イバル（成長後）」「キング」「フリッツゴースト」とフリッツ	“SHu”
ゴースト再封印。しかしアンプはその衝撃で元の世界へと戻されてしまう	

➡ さて、この後のアンプは一体どうなる???

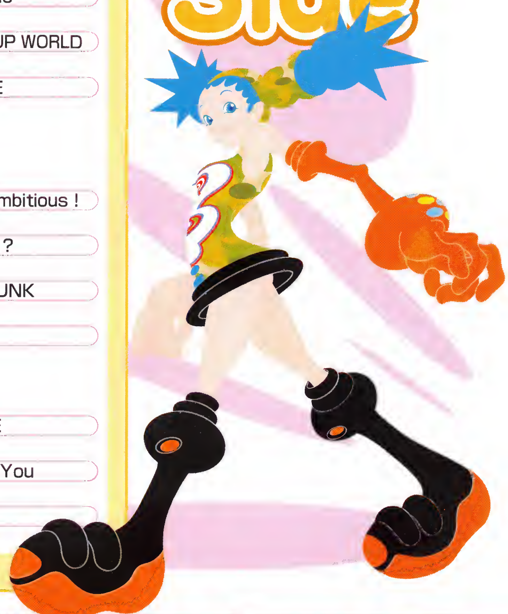


COOL COOL TOON ストーリーモード紹介

Spica Side

EPISODE 4：フリッツの王様	曲　　名
フリッツフェスタがおこなわれるという会場へ下見にいくことにする	
待っているイヤミィと一緒に、マンホールからタワー内部へ忍びこむ	
ノッティ『下水道をかけぬけろ』をプレイ	GUM GUM GUM
内部へ侵入するが、イヤミィとはぐれた上、あたりは真っ暗。そしてサーチライトが…	
ノッティ『フリッツタワー潜入』をプレイ	Behind the Tower
広間に出た一行を待っているマム。「キングには会わせん」と対決に	
「マム」とフリッツ	Persone Vicine
スピカはイヤミィに魔法（呪い）を使って大人にしてくれるようにお願いする	
「マム」「マミ」とフリッツ	THE GROWN-UP WORLD
側近を打ち破ったスピカの前にキングが登場	
「キング」「マム」とフリッツ	INCONTRARE
かろうじてキングについていけたスピカ。キングは言葉を残して去る	
EPISODE 5：おまつりの日	
ついにフェスタ当日。スピカとユサは会場に向かう	
1戦目の相手と遭遇。軽く言葉を交わし、フリッツへ	
「ギル」「ラゴナ」「ラゴ」「ラギ」とフリッツ	Dancers Be Ambitious !
2戦目の相手と遭遇。軽く言葉を交わし、フリッツへ	
「カミオ（成長後）」「ブロス」「ブラス」「ブレス」とフリッツ	YELLOW CAT ?
準決勝の相手と遭遇。軽く言葉を交わし、フリッツへ	
「ランケ」「ランケ01」「Dr. ステイン」とフリッツ	AFRICAN DRUNK
決勝の相手、イヤミィと言葉を交わすスピカ	
「イヤミィ（成長後）」「ゾンビガールズ」とフリッツ	Cute Rival
優勝。準優勝のイヤミィとともに、スピカはタワー内部へ	
EPISODE 6：高いたかい塔の上で	
イヤミィとチームを組んで、キングとの決戦	
「イヤミィ（成長後）」「キング」とフリッツ	IMPERATORE
キングに勝利。そしてイヤミィと決戦	
「イヤミィ（成長後）」とフリッツ	Yussa Yussa You
キングの力が弱ったせいで、フリッツゴーストが目覚める。みんなで踊り、封印	
「イヤミィ」「キング」「フリッツゴースト」とフリッツ	“SHu”
ゴースト再封印。しかしスピカはその衝撃で元の世界へと戻されてしまう	

➡ さて、この後のスピカは一体どうなる???



COOL COOL JAM™

音でとことん遊んじゃえ！ いろんな楽器を楽しもう!!

今回は、DC版「クルクルトゥーン」からダウンロード可能な追加キャラ情報を大公開！　また、前回紹介した新キャラたちの使用楽器も合わせて紹介するぞ。



まだまだあるぞ新情報！

「クルクルトゥーン」に続き、こちらの「クルクルジャム」でも新たな情報を入手したので、早速紹介しよう。

まずは、DC版「クルクルトゥーン」のデータをネオジオポケットにダウンロードすることで、なんと「あの2人」が追加キャラとして登場することが判明。登場条件については、下記を参照して欲しい。彼らが仲間に加われば、さらにゲームが楽しくなりそう。

そして、もう1つはこのゲームのマスト・アイテムとなる楽器について。先月号でまたまた新しい4人のキャラクターたちが登場したが、彼らの使用楽器とその演奏方法についても紹介したい。個性的な彼ら同様、楽器自体もバリエーション豊かだぞ。



さてさて、これからどんな出来事が待っているのかな？

DCダウンロードキャラクター登場条件

カミオ　マラカスキャラクター

DC版「クルクルトゥーン」のアンプ（男の子）のプレイデータを、ネオジオポケットにダウンロードすると追加登場。





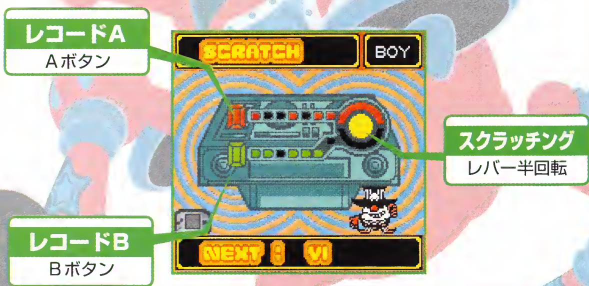
イヤミィ　ストリートオルガンキャラクター

DC版「クルクルトゥーン」のスピカ（女の子）のプレイデータを、ネオジオポケットにダウンロードすると追加登場。

ファット・ユー&トゥー・スモール 担当
スクラッチ

●ネオジオポケットカラーの持ち方
上下逆さにして持ち、左手でボタン、右手でレバーを操作。

●演奏方法
A／Bボタンでレコードを選び、レバー入力でスクラッチングして演奏する。リズムゲージのガイドマーカーが動きはじめたら、該当するボタンを押し続け、フラッシュマーカーに到達するタイミングに合わせてレバーを半回転させよう。

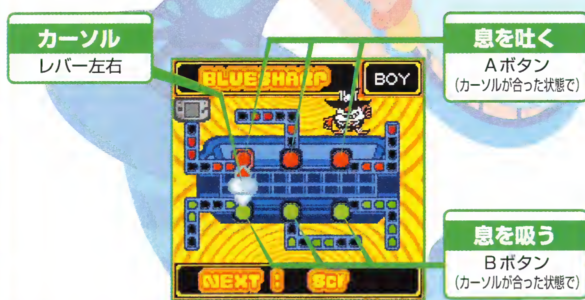


※スクラッチングとは、レコードを再生する時に手で故意に特殊音を出すことで、DJの演奏方法の1つ。

ライミ&ドゥービー 担当
ブルースハープ(ハーモニカ)

●ネオジオポケットカラーの持ち方
通常通りに持ち、左手でレバー、右手でボタンを操作。

●演奏方法
マーカーが指示する音階にカーソルを合わせて、息を吐いたり（Aボタン）、吸ったり（Bボタン）して演奏する。リズムゲージをよく見ながら、レバー左右でマーカーが指示した音階にカーソルを合わせ、該当するボタンを入力しよう。

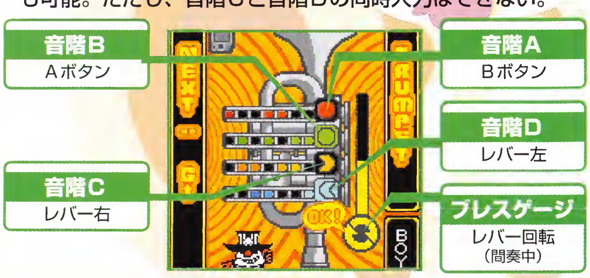


楽器演奏方法紹介

ラゴ 担当
トランペット

●ネオジオポケットカラーの持ち方
縦（ボタンが上でレバーが下）にして持ち、左手でレバー、右手でボタンを操作。

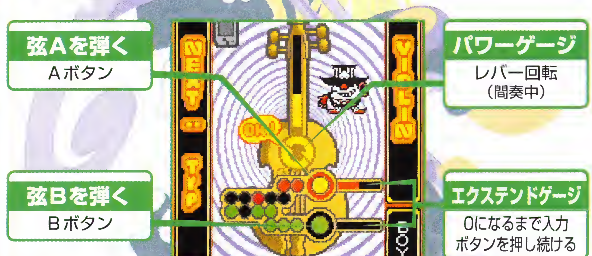
●演奏方法
専用のブレスゲージ（息継ぎ）を演奏に活用する。ブレスゲージで息をためて、A／B／C／Dの4つの音階をレバーおよびボタンで入力するのが演奏の基本。ブレスゲージは間奏中にレバーを回転させると増加し、演奏で減っていく。リズムゲージをよく見ながら、レバーおよびボタンを入力しよう。また、レバーとボタンの組み合わせ（同時入力）も可能。ただし、音階Cと音階Dの同時入力はできない。



リィズ&エインド&ブルス 担当
バイオリン

●ネオジオポケットカラーの持ち方
縦（レバーが上でボタンが下）にして持ち、左手でレバー、右手でボタンを操作。

●演奏方法
専用のパワーゲージとエクステンドゲージを演奏に活用する。パワーゲージでパワーをためて、A／Bボタンで弦を弾くのが演奏の基本。パワーゲージは間奏中にレバーを回転させると上昇し、演奏で減っていく。リズムゲージに合わせて該当するボタンを入力してエクステンドゲージが発生したら、ゲージが0になるまでの間、入力ボタンを押し続けよう。



Thank You♡

NEW キャラクターテキスト Vol.14

必殺技



ジャンプ中、斜め下方に向かって雷靭拳をくり出す



放った拳に雷光が！　強では斜め上方に放つので対空にも使える

超必殺技

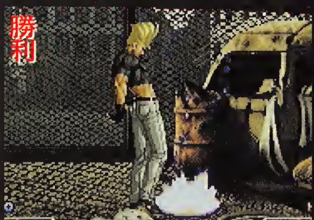


美しく、華麗なポーズが目を引く！



まばゆく輝く雷光と雷撃をお見舞い！

ポーズ



右腕を天にかかげ、振り下ろすとともに落雷。こういう演出もしびれる～！



悩ましげなポーズでいきなり悩殺！…でも一応、相手男性キャラ…

相関キャラ


草薙　京
いわずと知れたKOF元主人公。紅丸とは'94からのつきあいで、ライバル。


大門五郎
京と同じく『KOF'94』から『KOF'98』までチームメイトだった。


矢吹真吾
『KOF'99』からチーム入りした京の弟子。技は未完成だが根性でカバー。


セス
「紅丸の昔の戦友」ということしか明らかになっていない。


麟
『KOF2000』におけるチームメイト。性格・攻撃ともに危険な男。


カワイコちゃん
代表：麻宮アテナ
紅丸といえばこの方たち。対戦デモを見ても女好き具合がよく分かる。

俺様の美しさをよ～く見な！　華麗な動きに稲妻が走るぜ!!



二階堂紅丸

プロフィール

格闘スタイル：シューティング
誕生日：6月6日
年齢：21歳
出身地：日本（日米ハーフ）
血液型：O型
身長：180cm
体重：70kg
趣味：スカイクルージング（ジェット機も可）、料理
好きな食べ物：刺身、パスタ、コーヒー
得意なスポーツ：クレー射撃、高飛び込み
大切なもの：自分自身
嫌いなもの：おたく、後悔

★NFオフィシャル人気投票順位

第1回21位	第2回14位	第3回32位	第4回21位	第5回42位	第6回27位
第7回44位	第8回位	第9回30位	第10回63位	第11回60位	

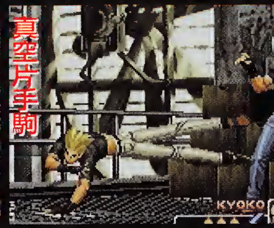
※プロフィールは『THE KING OF FIGHTERS 2000』のものです。
人気投票の順位は総合順位です。



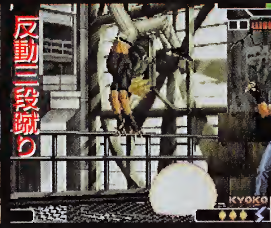
相手をつかみ、全身に雷を浴びせるというコマンド投げ



稲妻とともに華麗なバク転キックを放つ技



片手を軸にして猛回転！　当たると最後ふっ飛ばされる



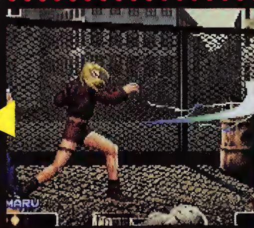
居合い蹴りからの追加技。その名の通り三段攻撃



目には見えないほどのスピードでヒザ蹴り！　まさに居合い抜きのよう

アナザストライカー動作




なんと生足で華麗に登場！　雷の刃のような飛び道具で攻撃、ビシッっとポーズをとってさようなら〜

ストライカー動作



紅丸コレダー強力版の雷撃攻撃！　しびしびさせるぞ！



紅丸の分身（？）がでてきてお手伝い。本人は悩ましげなポーズをとって悩殺攻撃

衣装



水色っぽい銀髪。ものすごくセクシー！



なんとおなかと胸部分があいてます



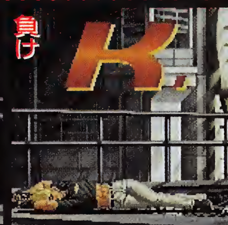
こちらは銀髪が印象的。パンツは赤です



緑のパンツも余裕で着こなす



さすがにちょっと悔しそう…。次こそは！



負ける姿も美しく！　しなるように倒れこむ



女の子には優しく「ごめんね？」ポーズ

フェミニストでありナルシストの紅丸に迫る！

日米のハーフであり、財閥の御曹司。容姿端麗な格闘家。おまけに女性には優しい…。こんな設定上、モテないはずはないと思えるくらい恵まれた環境の二階堂紅丸。しかしKOF内では、けっこう女性への思いが空回りしている場面を目にする。フェミニストがだんだんエスカレートして、「ただの女好き」という風に見られてしまっているのだろうか…。

あの髪型は紅丸の美学の象徴

紅丸のあの髪型は、毎回闘う前に、スーパーハードスプレーを使って1時間かけてセットしている。闘うために気持ちを切り替える「スイッチ」の役割を果たしているらしい。

己の美学に忠実に従っている彼は、生まれ持った天性の才能に甘んじることなく、日々精進に励んでいる。クレー射撃の腕前はオリンピック金メダル級ともいわれているのは、彼自身の努力のたまもの以外何ものでもないのだ。


奇抜な髪型も紅丸だと様になるのがスゴイ！

しかし基本スタンスは何より「美しさ」。女の子大好き〜自分も大好き〜な軟派青年に見られがちな紅丸だが、真の「美しさ」というものを誰よりもよく分かっているのだ（たまに暴走するが）。

運命の出会い？草薙京との闘い

『KOF』では、大門五郎とともにチームメイトとして、それ以上に親友としてつき合っていた草薙京。

彼との最初の出会いは全日本異種格闘技戦、決勝であった。3人それぞれが個別に出場していたのである。

決勝戦…紅丸の対戦相手は当時まったくの無名であった「草薙京」という名の少年。しかし、シューティングの天才である紅丸が、まさかの敗北を喫してしまったのである。

それまで「負ける」という敗北感を味わったことのなかった紅丸にとって、とてもショックな出来事だったであろう。

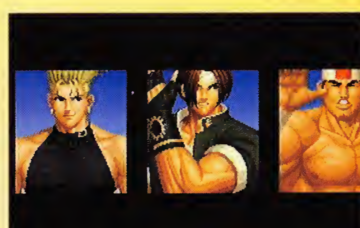
やがてKOFに参加するため、京や大門とチームを組むことになるのだが、紅丸の中で草薙京という存在は、「大切なチームメイト」であり、「いつか必ず闘って勝つ」というライバルなのである。

…今年もまたKOFが開催され、京は行方不明のままとなっているが、いつかはチームメイトとして京の横にいるのではなく、ライバルとして正面に立ち、熱い闘いをくり広げることを願っている。

紅丸にとって八神庵という存在も気になっているようだが、我々としても、草薙京VS二階堂紅丸…この2人の闘いをぜひとも見てみたいところである。



再びこの2者が相まみえるのはいつの日か…。楽しみ！


この3人の運命的な出会いは全日本異種格闘技戦だった

設定原画



~KOF'94~
(CV／モンスター前塚)

~KOF'96~
(CV／モンスター前塚)

~KOF'95~
(CV／モンスター前塚)

主なエンディング集



草薙の陰に隠れてしまっていたが、紅丸本人もとてつもなく強いのだ！



いつものように笑顔で分かれる3人…しかしこれが最後になろうとは

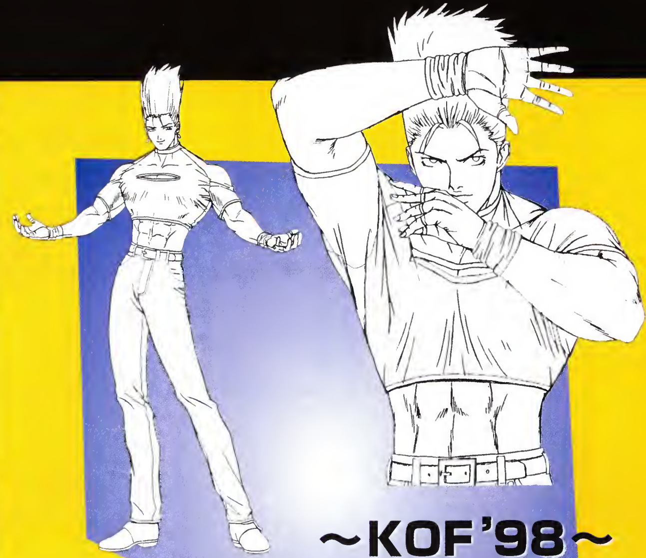


すべての闘いが終わってほっとひと息。でもそれがはじまりだったのだ…

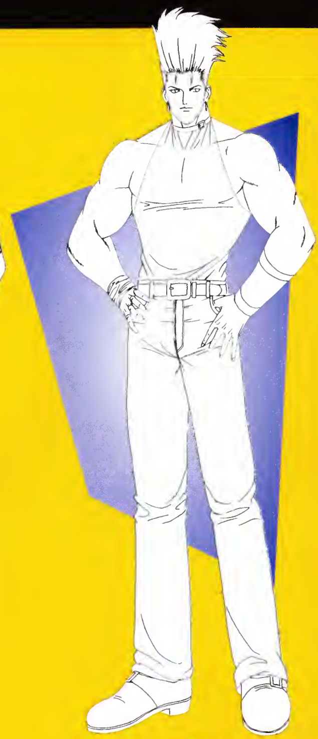
必殺技一覧表



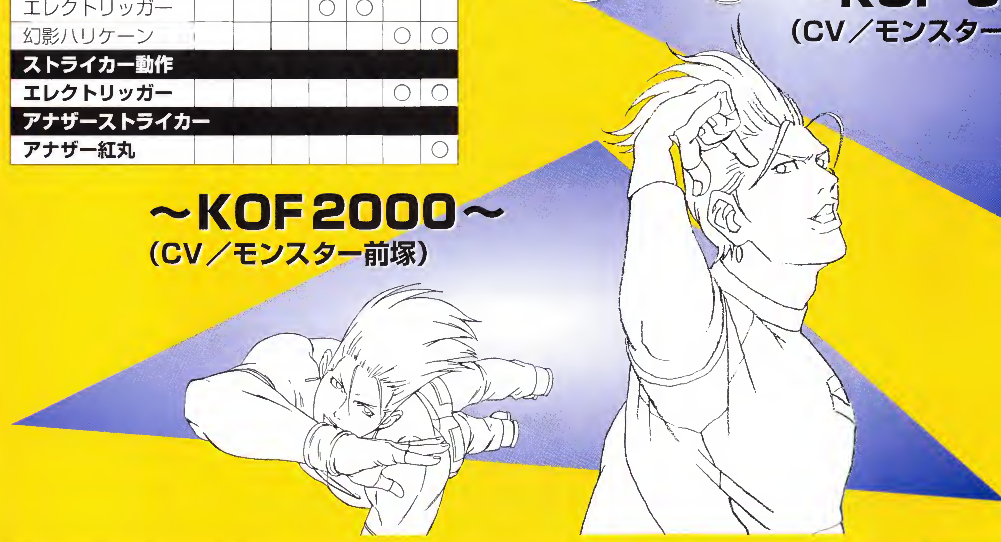
	KOF'94	KOF'95	KOF'96	KOF'97	KOF'98	KOF'99	KOF2000
必殺技							
雷靭拳	○	○	○	○	○	○	○
雷靭拳（空中）			○	○	○	○	○
居合い蹴り	○	○	○	○	○	○	○
反動三段蹴り		○	○	○	○	○	○
真空片手駒	○	○	○	○	○	○	○
スーパー稲妻キック		○	○	○	○		○
紅丸コレダー			○	○	○		
超必殺技							
雷光拳	○	○	○	○	○	○	○
エレクトリッガー				○	○		
幻影ハリケーン						○	○
ストライカー動作							
エレクトリッガー						○	○
アナザーストライカー							
アナザー紅丸							○



～KOF'98～
（CV／モンスター前塚）



～KOF'97～
（CV／モンスター前塚）



～KOF2000～
（CV／モンスター前塚）



～KOF'99～
（CV／モンスター前塚）

特選メッセージ

KOF'94
●勝利メッセージ
・オレ様の美貌も強さも到底真似することはできねえよ！（VS主人公チーム）

KOF'95
●勝利メッセージ
・かなり性格ゆがんでるんじゃねえか！そんな考え方は早死の元だな！（VSライバルチーム）

KOF'96
●勝利メッセージ
・悪の美学があんた等にはあるが、オレの美学には到底及ばないな！（VSボスチーム）

KOF'97
●勝利台詞
・I LOVE YOU

KOF'98
●勝利メッセージ
・勝ちに理由が必要かい？ 美しかったってことさ、この俺がね！

KOF2000
●勝利メッセージ
・新顔が増えたな…訳ありの奴が多そうだぜ…（VS主人公チーム）

次号予告

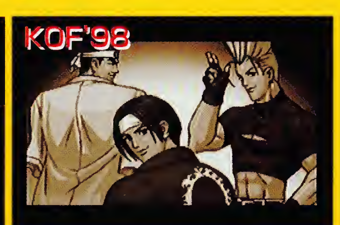
次回のNEWキャラクターテキストは、餓狼伝説シリーズから不知火舞が登場。美しく燃え上がるノーの炎に魅了されるが良し！
次回もお楽しみに！



KOF'99その2
真吾ヘロヘロ～。EDにおける紅丸の出番はここまで（泣）。



KOF'99その1
例によって要塞陥落。必死に逃げる紅丸＆真吾。数が足りないような…？



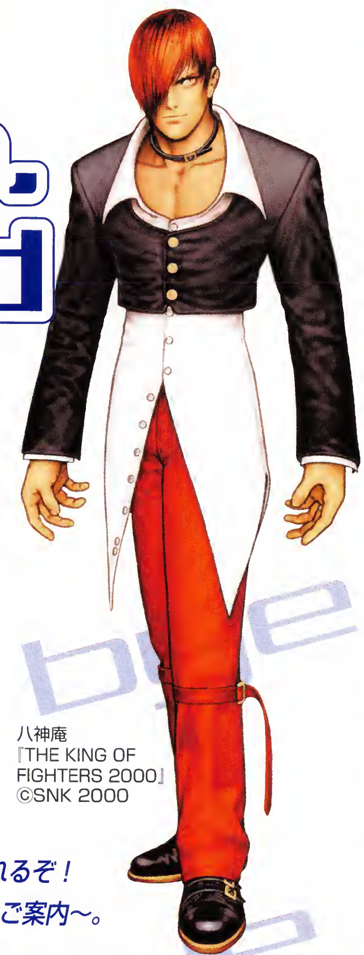
KOF'98
チームメイトとして、親友としての絆の深さなら誰にも負けない…！

安井邦彦の中の八神庵が行方不明!?



Hello, Good bye

安井邦彦連載 Vol.51



八神庵
『THE KING OF FIGHTERS 2000』
©SNK 2000

2000年、いよいよ八神庵が始動！
ヤル気みなぎる安井邦彦がお贈りする、
安井テイストあふれる連載コラム。
今回はKOF新ストーリー開始にともなって、
少し寂しさを感じるその胸の内を語ってくれるぞ！
さあ、ちょっぴり不思議な安井ワールドへとご案内～。

PROFILE

安井邦彦（やすい くにひこ）
誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：5～6年
<声優としてのキャリア>
ネオジオゲームキャラ：八神庵（KOF'95、'96、'97、'98、'99、2000、KOF京）／榊鏡士浪（剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃 サムライスピリッツ新章）
テレビアニメ：「あずきちゃん」、「ガサラキ」他
海外ドラマ・映画：「ER 緊急救命室」「ビバリーヒルズ青春白書」他

夏の暑さにも負けず KOFで盛り上がれ！

皆さん、こんにちは。いやあ今年の夏は本当に暑かったですねえ（っていうか、今もまだずっと暑い！）…。"炎天下"なんて言葉はまさに今年の夏のためにあるような言葉だったのかも…？

しかしまァ、暑い夏だからこそ我らがいおりんの出場しているKOFも盛り上がるのかも！

そうです皆さん、盛り上がってますか？『KOF2000』！ なんてったって今世紀最後のミレニアムなKOFですからねえ…！

"ネスツ編"になったとはいえ、蒼い炎をあやつるダーティでクールな八神庵は今年も大いに燃えているはずです！ でもネ、正直なところ今ボクはちょっと困っているのです…。なぜかというと、彼は今…行方不明だからっ!? えーん…!!

安井邦彦困惑 八神庵はどこに？

確かに、ゲームセンターの『KOF2000』の中の八神庵は相変わらず元気ですが、"この僕の中の八神庵"は、今年5月のボイス収録以来、もうずっと"行方不明"なんです！ あぁっ、誰か、誰か庵を知らないかあっ…!?

まァストーリーの変わってしまったKOFのラジオ（CD）ドラマなんかに庵が登場しないのは仕方がないのでしょうが、「新しいDJステーションに庵がいない！」なんてお手紙が僕のところにも届いたりすると、皆さんの中の庵も行方不明なのかな…？ なんて、ますます困ってしまうのですね…。うーん、これは僕1人の力ではいかんともしがたい。

八神庵を愛する多くの皆さん、皆さんもこの僕と一緒に八神庵を探してくれませんか…？ インターネットでも、お手紙でも、皆さんの庵を求める声が大きければ、行方不明の彼もきっと見つかるハズ…。そして新しい活動の場を与えられるのではないかと思います。その時はもちろん僕も精一杯がんばるつもりですので、どうか皆さん、待っててくださいね！

…なんて、ちょっと気が早いかしら？ ハハハハ！

でも、庵を愛する皆さんの気持ち、同じ庵ファンの僕も本当にうれしいです。どうかこれからも、ずっとずっと彼を愛してあげてください…。

さて、話はコロッと変わって僕自身の個人的なお知らせを1つ。

この秋、久々に舞台に立ちます。9月22日～10月1日大阪の近鉄小劇場。10月12日～22日東京の本多劇場。ネオジオファンにもおなじみあのさすらいのブルースマン・コング桑田氏（ギースや幻十郎の声の主だっ！）や、天下の二枚目・及川直紀氏（風間蒼月、九葵蒼志狼の声といえばこの人！）らの所属する関西の人気劇団"リリパット・アーミー"の公演にお邪魔します。作・演出はわかぎえふさん。この方は才色兼備のスーパーレディ！ 詳しいことはまた次回にでも…。

ではまた！

安井邦彦のおヤスイ御用だ！

Q 安井さんの声優としての「初仕事」とはどんなものだったのですか？ 私も声優を目指しているのでぜひ教えてください。

●桜井あゆみさん（東京都）

A うーん、これはまたなかなか難しい質問ですね。というのが、いつのことになるのか何だったのか、よく覚えてないからなんです。まア"声の仕事"という意味で初めてお金をもらったのは劇団時代に出演したNHKのラジオドラマか何かだったんじゃないかなあ…。アニメか何かということになると、これはもうまったく記憶にありません。ゲームの声の仕事も、多分八神庵が初めてというわけではないと思うのですが…。ごめんなさいね。よく分からなくて、トホホ…。でも、あなたもプロを目指して勉強中なのですね？ とにかく悔いのないようにがんばってください！ それだけ！

安井邦彦への質問を大募集！ 採用された方には、安井邦彦サイン色紙をプレゼントするぞ！

はがきに質問と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご感想を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部『Hello, Goodbye 10月号』係

さかなのさんぽ

Vol.53 生駒治美連載

たまには手紙でも書いてみませんか？

声優・生駒治美が感じたままに語ってくれる連載コラム。今回は彼女が最近ハマッている携帯電話でのメールのお話。メールの楽しさや便利さ、そして怖さを語ってくれたぞ。





残暑お見舞い申し上げます

蝉の声が段々寂しくなってきましたな。今年は何だか蝉の声を聞くといとおしくなるのは私だけ？

まだの人は早速『おじゃる丸』の劇場版「約束の夏」を見に行こう。

さて近頃無言で携帯とにらめっこしている光景を良く目にする。そうだ i モードだ。私も去年からすっかり夢中。携帯電話だと相手や自分の状況で対応できない場合が多いけれど、メールだと好きな時間に読んで、好きな時に返事が書ける。

で、パソコンだと家に帰らないと開けない。おまけにうちのパソコンだとメールチェックにやたらと時間が掛かる。おまけに回線が混んでいるといらいらがつのるばかり。「あー今日はもう止め！」となっちゃうもんだからどんどんメールを見る日が遅くなってしまう。となると返事も言い訳がましいことを書かなくてはいけなくなって雪だるま式に億劫になっていた。

げに素晴らしき i モードの世界

ところが携帯だといつも持ち歩いているし、好きな時間はもちろんのこと、場所を選ばず対応できるのだ。これはもう目から鱗の画期的なツールだ。最初はパソコンでしかメールしたことがなかったので、なんで携帯で一文字ずつ打たなきゃなんないんだと、先に使っていた神谷けいこちゃんを馬鹿にしていたが、いざ使い始めてみるとこっちの方が断然使い勝手が良いではないか。「けいちゃんすまん！」とその日からとりこになってしまった。

メールだけのお友達というのはいないけど、メールのお陰ですっかり疎遠になっていた友達とも一気に仲良しになれる瞬間接着剤的存在で嬉しい。

今ではパソコンと携帯を上手く併用して心の拠り所にしている。

手紙が書けなくなってしまった!?

そんなある日とても丁寧な何枚にもわたるお手紙を頂いた。お礼を書こうといざ筆を取るのだがこれがなかなかの大仕事だった。

すっかり文章を書くことから遠のいていたもんで、季節の手紙の書き方本なんぞを見ながら書いていると、「拝啓立秋とは名ばかりの暑さが続きますが…」なんて書いてしまう。

思わず「あんただれ？」と一人突っ込み。それにやっと一枚書けた！　と思った瞬間間違ってしまって、もう一回最初から書き直し。こんなことを繰り返しているうちに書く気がすっかり失せてしまうんだな、これが。

改めてラジオやっていた時の皆の書きっぷりに感心してしまった。

てなわけでついつい安易な i モードの世界にどっぷりってわけ。

でも安易な所には落とし穴がありました。「はい変換！」じゃないので、漢字が出てこなくなってきたのだ！

ショック！

このまま書くことをおざなりにしていると漢字の書けない日本人!?

ぷるぷる！

それだけはご勘弁を!!

たまにはしっかり手紙を書こうよ

道具は道具として使わなきゃ、道具に飲みこまれちゃうね。

外国人に変身する前にたまには手紙を書くことをお薦めするよ。

生駒治美　This is HARUMI IKOMA

2月5日生／大阪府出身／A型／B80・W58・H86／趣味：スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング

●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』のブルー・マリー、キングなど多数。TVアニメ『十兵衛ちゃん』丸山翔子、『ムチッコ物語』テントウムシ花子、『おじゃる丸』金ちゃん役でも活躍中。

ちょっとひとやすみ…

Q 生駒さんは1年間自由に旅ができるとしたらどんなところへ行きますか？

●吉田雄平さん（北海道）

A まず中国の敦煌に行ってからヨーロッパの地中海方面を攻めたいね。スペインからフランス、スイス、ドイツ、オーストリア、イタリア、ギリシャ、トルコ、エジプト行ってニューヨークに飛びナイアガラを見て最後はカリブの海でイルカと泳いで旅の疲れを癒す。ついでにディズニーワールドで童心に戻って社会復帰！　どうこれ!?　行きてー！

生駒治美への質問を募集するぞ！　本人のことや演じるキャラに関することなど、どんなことでもOK！　採用された方には、生駒治美サイン入りナコルル&リムルルポスターをプレゼント!!

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして生駒治美への質問、当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、左記の宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「さかなのさんぽ10月号」係
おハガキ、待ってます！

ネオジオトピックス

サービス

SNKのホームページで、ネオジオポケット本体、ソフトの販売を開始

8月3日より、SNKのホームページでインターネット通信販売サービスが開始された。

これによって、今までゲーム専門店などに足を運ばなければ入手できなかった、ネオジオポケットやそのソフト、周辺機器などが、自宅で手軽に購入できるようになった。

支払い方法は代金引換のみ。18歳未満の場合、保護者の承諾が必要。

その他、詳細についてはSNKのホームページで。

SNKホームページアドレス：http://www.neogeo.co.jp



SNKのホームページからネオジオポケットなどが購入できる

イベント

『CAPCOM VS. SNK』イベントレポート

7月30日、ネオジオワールド東京ベイサイド内アゴラの広場で『CAPCOM VS. SNK』のデビューイベントである「The Millennium Debut 2000」が開催された。

会場にはカプコンからは春麗、SNKからは不知火舞ちゃんが応援に駆けつけ、春麗によるゲームの紹介や、『CAPCOM VS. SNK』全国大会の予選を兼ねたゲーム大会など、盛り沢山の内容にファンも大満足の大いに盛り上がるイベントとなった。

なんといってもこのイベントで盛り上がったのはゲーム大会。9月30日におこなわれる決勝大会「CAPCOM VS. SNK ～The Millennium Fight 2000 Championship in TOKYO GAME SHOW～」への出場権をかけて、ハイレベルな闘いが繰り広げられた。

この日の優勝者には「ネオジオポケットカラー本体」に「頂上決戦最強ファイターズSNK VS. CAPCOM」、そしてオリジナルテレホンカードが贈呈された。



ゲーム大会の表彰式。ハイレベルな闘いに観客も大興奮だった



イベント

『CAPCOM VS. SNK』全国規模でのゲーム大会の概要を発表

7月30日のデビューイベントで発表された、『CAPCOM VS. SNK』全国大会「The Millennium Fight 2000」の詳細が発表された。

まず、予選として「Early Circuit」とよばれる全国各地のゲームセンター、ゲームショップなどでおこなわれる2大都市大会、東京、大阪でのゲーム大会、そして、ドリームキャストの通信機能を利用した「マッチングサービス」によるゲーム大会がおこなわれる。

そして、その勝者が9／24(日)におこなわれる決勝大会「The Millennium Fight 2000 Championship in TOKYO GAME SHOW」に進むことになる。

現在この大会の予選が開催されることが決定しているのは以下の通り。

●Early Circuit開催予定
・プラザカプコン吉祥寺店
日時：9／10(日)
開始13：00～
受付11：00～
問い合わせ先＝0422－23－5201（担当：長井）

●2大都市大会開催予定
・大阪大会
場所：梅田スカイビルタワーウエスト5F
日時：9／15(祝)
開始10：00予定
受付9：00～
・東京大会
場所：ニューピアホール（竹芝）
日時：9／16(土)
開始10：00予定
受付9：00～

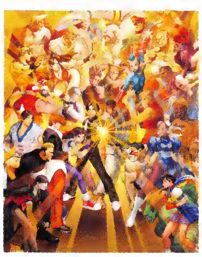
●通信トーナメント
日時：9／17(日)予定
その他、詳細未定

●決勝大会
・The Millennium Fight 2000 Championship in Tokyo Game Show
場所：幕張メッセ 東京ゲームショウ2000秋 カプコンブース メインステージ
日時：9／24(日)午後
備考：アーケード筐体を使用(C型パネル筐体)。ドリームキャストコントローラー、VM使用可能。

その他、各ゲーム大会の日程・会場についてはCAPCOMのホームページ、または情報ダイアル（24時間自動案内）で。

情報ダイアル：06－6205－0258

CAPCOMホームページアドレス：http://www.capcom.co.jp



イベント

【第38回アミューズメントマシンショー】開催概要を発表

アーケードゲーム機やフォトシール機、プライズ機（景品提供機：クレーンゲーム機等）などの人気ゲームや、発売が待たれる最新のアミューズメントマシン2，000台をまとめて体験できる「第38回アミューズメントマシンショー」が、9月21日（木）～23日（土）までの3日間、東京国際展示場（東京ビッグサイト）で開催される。

会場では、一般のアミューズメント施設でまだプレイできない最新のゲーム機や、フォトシール機などが、入場料（大人のみ）のみでどれでも何度でもすべてが無料で遊び放題となっている。

また、20世紀の最後を飾るイベントとして、アーケード用ゲームマシンの歴史をパネルやマシン本体を展示するイベントなどが予定されている。

アルゼブースにて、SNKも出展を予定している。

前売り券は7月22日より各プレイガイド、コンビニエンスストアなで販売、一般（中学生以上）500円、小学生以下・60歳以上は無料。当日券は一般1000円。

●一般問い合わせ＝NTT東日本ハローダイアル「03－3272－8600

アミューズメントマシンショー・オフィシャルホームページ：

http://www.jamma.or.jp/am-show

SNK直営店情報

●ネオジオランド江坂1号店

☆ゲーム

「プライズサービス月間」

期間：9／1～9／30

日ごろのご愛好に感謝して、9月は日替わりでプライズ機の設定変更をおこないます。1PLAY料金を値下げしたり、クレーンのアームを強くしたり、お客様に損はさせません！　極上の景品を用意してお待ちしておりますので、この機会をお見逃しなく。

☆ゲーム

「KOF2000シングルバトル大会」

日時：9月15日（祝）

開始15：00～

参加費：無料

いつものチームプレイではなく、孤独なシングルプレイを味わってみませんか？　参加費無料で他では手に入らないすごい（？）賞品ありという、夢のようなイベントです。

●ネオジオランド江坂3号店

☆ゲーム

9月中、毎週日曜日はモーニング1PLAYサービス！　毎朝、各ビデオゲームが先着1名様無料でPLAYできます！

☆カラオケ・ビリヤード

好評のショートフリータイムが9月より日曜日でもお楽しみ頂けます。

・カラオケ（日、月～木）

お一人様　3時間

800円（18時以降）

・ビリヤード（毎日）

お一人様　3時間

1，000円（18時まで）

1，500円（18時以降）

●ネオジオランド滝野社

☆最新情報

セガカラを4台増設し、夜のフリータイムでもセガカラを利用できるようになりました。時間を気にせずゆっくり採点機能を楽しもう！

●ネオジオボウル金沢八景

☆「8のつく日は八景の日」キャンペーン

日時：9／8（金）、9／18（月）、9／28（木）

お問い合わせの多かったイベント「8のつく日は八景の日」が、9月についに復活します。3日とも20：00までに受付の特別会員様は1ゲーム200円でボーリングが楽しめます。特別会員（黒いカード）をお持ちの方は、この機会にぜひご利用ください。

●ネオジオボウル千葉浜野

☆ゲーム

「毎月恒例ゲーム大会」

日時：9／24（日）

9月24日（日）に毎月恒例となりましたゲーム大会を開催致します。大会内容は未定。

☆ボウリング

「フリータイムコンペ」

2ゲームの合計スコアを登録し、期間中の順位によって総額200万円分の豪華賞品が当たるコンペを開催しております。（参加料500円で、参加賞は1ゲーム無料券）

☆カラオケ

「時間無制限歌い放題」

1人1000円で歌い放題。（土日は1人1200円）全部屋対応。ただし、土曜日と祝日の前日は限定5部屋とさせて頂きますのでご了承下さい。

☆ビリヤード

「時間無制限突き放題」

1人1000円で、心ゆくまで突き放題。但し、月曜から金曜までとさせて頂きますのでご了承ください。

●ネオジオボウル福井

☆ゲーム

「第14回NIGP開催」

日時：9／24（日）

開始16：00～

今回も、もちろんアレがメインだ！

☆ボウリング

「メッセージDJ　ON　AIR！」

日時：毎月第4金曜日

毎月第4金曜日、2組のアーティストを特集！　みんなで集まろう!!

●ネオジオボウル名取

☆ゲーム

「KOF2000敬老の日ゲーム大会」

日時：9／15日（祝）

開始13：00～

参加費：無料

今年は敬老の日にゲーム大会を開催します。タイトルはもちろん夏の風物詩『KOF2000』。参加料無料なので、どんどん参加しよう。

☆ゲームオータムフェア開催

なんと9月いっぱいは、ビデオゲーム（一部例外あり）が100円2プレイになります。秋はゲームで過ごしてみませんか？

●ネオジオボウル福岡

☆9月中は歴代KOFが勢ぞろい！

KOF'94～KOF2000、そしてクイズKOFにいたるまで、歴代のKOFが勢ぞろいします。当然ゲーム大会もやります。どのKOFかは当日発表！

日時：9／23（祝）

開始15：00～

☆あの話題作ゲーム大会

日時：入荷後の最初の日曜日

開始15：00～

入荷予定のあの話題作でゲーム大会開催！　君はC？　それともS？

☆最新情報

ネオジオボウル福岡のホームページは、

http://ww7.tok2.com/homengbfukuoka/

に移転しました。

プレゼント企画がついにはじまります。9月のプレゼントは『○○○○○○』のポスターです。くわしい応募方法等は「ネオジオボウル福岡」のホームページをご覧ください。

☆敬老の日特別企画

日時：9／15（祝）

音楽ゲームALL100円。

☆秋のプライズキャンペーン

期間：9／23～9／30

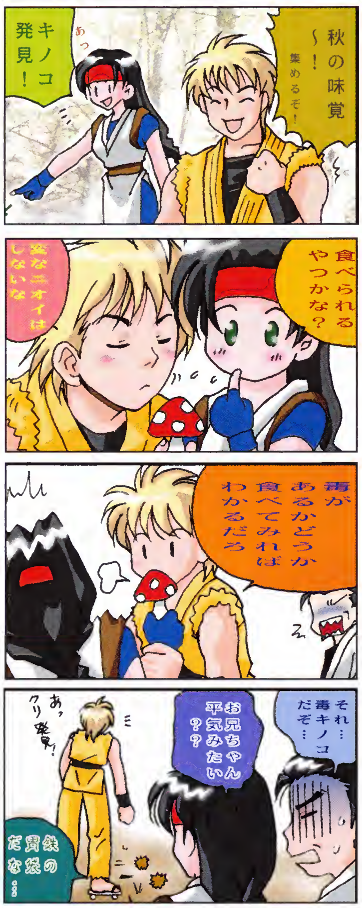
普段よりさらにGETしやすくなっております。この機会にぜひ好きな景品をGETしてください。

リョウの朝ごはん

味覚の鉄人

良い子はマネすんなよ！

日向星花



ネオジオフリーク
サービス部提供

通信販売コーナー

今号に掲載されている商品の販売期間は、10月8日までです。
それ以降は、電話で必ず在庫の確認をしてください。
また在庫僅少の印のある商品につきましても、必ず事前に在庫の確認をしてください。

●餓狼MOW テリー・ボガード ジャケット
(写真ア参照)

サイズ：MorL
価格：41,790円
送料：G（送料一覧表参照）


写真ア

●餓狼MOW ロック・ハワード ジャケット
(写真イ参照)

サイズ：MorL
価格：41,790円
送料：G（送料一覧表参照）


写真イ

●KOF'99 草薙京 ロングスリーブTシャツ
(写真ウ参照)

サイズ：MorL
価格：10,290円
送料：G（送料一覧表参照）


写真ウ

●KOF'99 草薙京 ジャケット
(写真エ参照)

サイズ：MorL
価格：31,290円
送料：G（送料一覧表参照）


写真エ

※ご注文の際には、必ずサイズを明記してください。

NFホームページ　同人誌コーナー開設のお知らせ

ＮＦホームページ（http://www.neogeofreak.co.jp/）内に、本誌と同体裁の同人誌コーナーを有料で設けることになりました。どんなジャンルの同人誌でもご紹介させていただきます！

お申し込み方法や料金など、詳細をお知りになりたい方は下記までお問い合わせ下さい。

〒112－0005　東京都文京区水道2－13－12　ＳＫビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部　「ＮＦホームページ同人誌コーナー」係
●ＴＥＬ：03－5395－6314　●Ｅメール：neogeo@neogeofreak.co.jp



ねおちゅぴグッズ

●ねおちゅぴ2周年記念 ベストトークコレクション2
価格：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—R

●ねおちゅぴ おまけの2分間スペシャル
価格：1,890円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：N—TYU—B

●「ねおちゅぴ」ハガキセット（5枚）
価格：735円　送料：なし
商品番号：N—TYU—H

●ナコルル&リムルルハガキセット（4枚）
価格：735円　送料：なし
商品番号：NA—H—S

●タケシ&ミカ　ステッカーシート（A4）&ハガキ（2枚）セット
価格：525円　送料：なし
商品番号：TA—MI—S

●ナコルル特製ハンカチ&ステッカー（2枚）セット
価格：1,050円　送料：なし
商品番号：NA—HS—S

NFオリジナルTシャツ

①ホワイト
②ブルー
③パープル
④アクアブルー
⑤ダークグリーン
⑥イエロー
⑦オレンジ
⑧ピンク
⑨レッド

※注文の際には、必ずご希望の色と枚数を明記してください。



価格：1,680円／送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：NF－T－01／サイズ：MorL

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。＊定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。

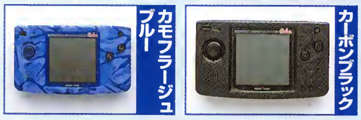
申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。なお読者会員の方がこのコーナーより購入される場合は、各商品の９割相当の金額（１円未満切り捨て）となります。ただし送料は会員の方も別途必要です。
＜同封する紙に記入するもの＞
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額　⑦NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
＊その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。◆１枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて２ヵ所ずつ記入します。
◆２枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。２枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額、⑧NF読者会員の方は会員である旨を明記し、会員番号を記入してください。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。◆振替手数料は70円程度です。

＜申込先＞
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　（株）芸文社　分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
＜口座番号＞
00160-5-105479
＊住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

NEW！ネオジオポケットカラー





価格：7,140円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：HD－NPC－０３
※希望する番号を
必ず明記してください

NFオリジナル KOF'98ピンバッチセット



人気投票でＮＦ読者に選ばれた上位３キャラがピンバッチに！　イラストは本誌で大活躍中の坂崎拓海先生だ。3種類１セット。

価格：2,625円　送料：D(送料一覧表参照)　商品番号：PB-NO-01

ネオジオROM版ソフト　ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

価格：39,900円　送料：F(送料一覧表参照)　商品番号：SF－NRM－01

ネオジオCD／CDZ版ソフト

●リアルバウト餓狼伝説2　THE NEWCOMERS
●ザ・キング・オブ・ファイターズ '98　通常版
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'99
価格：各7,140円　送料：D(送料一覧表参照)　商品番号：SF－NCZ－01

周辺機器

●ネオジオポケット専用ストラップ
1.カモフラージュブラウン／2.クリスタルオレンジ／3.ブルー
価格：各819円／送料：A（送料一覧表参照）／商品番号：NP－NST－01
※注文の際には、必ずご希望の色を明記して下さい。

●ネオジオポケット専用ネックストラップ
価格：1,344円／送料：A(送料一覧表参照)／商品番号：NP－NST－02

●ネオジオポケット専用通信ケーブル
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照)／商品番号：ASK－NP－01
●対戦する時に必要な、接続するためのアイテム

●ネオジオポケット専用ACアダプタ
価格：1,575円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AAA－NP－01
●ハードとは別売りの電源アダプタ

●ネオジオポケット専用ステレオヘッドホン
価格：1,050円／送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：ASH－NP－01
●周囲に音がもれないようにするためのヘッドホン

●ネオジオポケット無線ユニット
価格：3,129円　送料：D（送料一覧表参照）／商品番号：AMY－MP－01
●無線による通信で多人数参加型プレイが可能

●ネオジオポケット対応充電器セット(単三形ニッケル水素電池2個つき)
価格：3,675円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：JDS－NP－01

●ネオジオポケット対応充電式電池（単三形ニッケル水素電池2個）
価格：1,155円　送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：JDD－NP－01

ネオジオポケットカラーソフト　各ソフトの送料：D（送料一覧表参照）

●上海ミニ
価格：3,990円
商品番号：SSM－NPK－02

●パックマン
価格：3,990円
商品番号：SPM－NPK－02

●パチスロ アルゼ王国ポケット HANABI
価格：3,990円
商品番号：SPA－NPK－02

●ビーストバスター～闇の生物兵器～
価格：3,990円
商品番号：SBB－NPK－02

●ポケットラブ～ｉｆ～
価格：5,040円
商品番号：SPL－NPK－02

●キング・オブ・ファイターズR－2（キャンペーン版）
価格：3,129円
商品番号：SKF－NPK－02

●電車でＧＯ！２ｏｎネオジオポケット
価格：4,725円
商品番号：SDG－NPK－02

●つなげてポン！２
価格：3,360 円
商品番号：TGP－NPK－02

●機甲世紀ユニトロン
価格：3,990 円
商品番号：KSS－NPK－02

●ファーゼライ！
価格：3,990 円
商品番号：FZR－NPK－02

●パチンコ必勝ガイド　ポケットパーラー
価格：4,179 円
商品番号：PHG－NPK－02

●ソニック・ザ・ヘッジホッグ ポケットアドベンチャー
価格：3,990円
商品番号：SHH－NPK－02

●それいけ!!　花札道場
価格：5,040円
商品番号：SHD－NPK－02

●頂上決戦　最強ファイターズ SNK VS.CAPCOM
価格：3,990円
商品番号：TJK－NPK-02

●水木しげるの妖怪写真館
価格：3,990円
商品番号：MSY-NPK-02

●ネオ・トゥエンティワン
価格：3,990円
商品番号：NTW－NPK－02

●パーティーメール
価格：3,360円
商品番号：PTM－NPK－02

●機甲世紀ユニトロン
価格：3,990円
商品番号：KSS－NPK－02

●SNK GALS' FIGHTERS
価格：3,990円
商品番号：SNG－NPK－02

●ポケットリバーシ
価格：3,129円
商品番号：PKR－NPK－02

●神機世界エヴォリューション～はてしないダンジョン～
価格：3,990円
商品番号：SSE－NPK－02

●パチスロ　アルゼ王国　ポケット AZTECA
価格：3,990円
商品番号：PAP－NPK－02

●クールボーダーズ　ポケット
価格：3,990円
商品番号：CBD－NPK－02

●メタルスラッグ2nd　MISSION
価格：4,179円
商品番号：MTS－NPK－02

●コイコイ麻雀
価格：3,990円
商品番号：KKM－NPK－02

●ビックリマン2000　ビバ！ポケットフェスチバァ！
価格：3,990円
商品番号：BBP－NPK－02

●幕末浪漫　特別編　月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～
価格：3,990円
商品番号：BTG－NPK－02

●パチスロ　アルゼ王国ポケット WARD OF LIGHTS
価格：3,990円
商品番号：PAW－NPK－02

●コットン
価格：3,990円
商品番号：CTN－NPK－02

●おえかきパズル
価格：3,129円
商品番号：OKP－NPK－02

●ガンバレねおぽけくん（仮）
価格：3,990円
商品番号：GNP－NPK－02

●ネオジオポケットベストコレクション　サムライスピリッツ！２
価格：2,625円
商品番号：SSS－NPK－02

●ネオジオポケットベストコレクション　SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ～SNKサポーターズバージョン～
価格：2,940円
備考：トレーディングカード「VERSUS TCG "SNK vs. CAPCOM"」（発売元ハドソン）のレアカード同梱！
商品番号：SVC－NPK－02

●ネオジオポケットベストコレクション　SNK vs. CAPCOM激突カードファイターズ～CAPCOMサポーターズバージョン～
価格：2,940円
備考：トレーディングカード「VERSUS TCG "SNK vs. CAPCOM"」（発売元ハドソン）のレアカード同梱！
商品番号：CVS－NPK－02

●ネオジオポケットベストコレクション　餓狼伝説　FIRST CONTACT
価格：2,625円
商品番号：BGF－NPK－02

●ネオジオポケットベストコレクション メタルスラッグ　ファーストミッション
価格：2,625円
商品番号：BMF－NPK－02

●パチスロ　アルゼ王国ポケット PORCANO2
価格：3,990円
商品番号：APS－NPK－02

●デルタワープ
価格：3,990円
商品番号：DLW－NPK－02

●COOL COOL JAM
価格：3,990円
商品番号：CCJ－NPK－02

＊本誌前号発売後より、価格・発売日等の変更がありますので、お間違えのないよう確認をお願い致します。

ネオジオキャラクターグッズ

草薙　京ピンバッチセット
価格：1,050円　送料：A（送料一覧表参照）
商品番号：B－KYO－01

K´ チョーカー
価格：2,625円　送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：K－TYO－01

送料（手数料）一覧表

A＝いくつでも300円
B＝１セット100円、2セット以上200円
C＝2セットまで500円、3セット以上800円
D＝１セット500円、2セット以上900円
E＝１セット700円、2セット以上1,000円
F＝１セット1,000円、2セット以上1,500円
G＝１セットにつき1,000円

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

通信販売利用時の注意

●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●編集部に届くまで、現金書留は２～３日、郵便振替では５～６日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、２～４週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か送料中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料などの関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで
[通販専用電話番号] ネオジオフリークサービス部
■03-5395-9513
受付時間　PM1:00～PM5:00（土日、祝日を除く）

実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

NEO・GEO FREAK 読者プレゼントコーナー

1



KOFベストアレンジコレクション音楽CD
／2名（サイトロンアンドアート）

2



THE KING OF FIGHTERS 2000 ポスター／5名（SNK）

3



COOL COOLTOONポスター
／5名（SNK）

4



CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000（DC）／5名（カプコン）

5



CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000ポスター
／5名（カプコン）
※実際の商品とはデザインが多少異なります。

応募の決まり

とじこみハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。
締切は10月9日必着。発表は12月号（11月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク8月号プレゼント当選者発表

①TCG SNK VS. CAPCOM スターターセット
吉村皓己・宮城県／間山哲郎・沖縄県／中村美雪・大阪府／平裕基・愛媛県／竹内守・福岡県／三重野忍・大阪府／多田尚也・岐阜県／村山正修・福島県／三浦大樹・宮城県／城戸裕介・福井県

②ロックマン バトル&ファイターズ（NGP）
門脇保・岐阜県／秋本慧・千葉県／宇井孝延・静岡県／金田健太郎・埼玉県／境麻佑・北海道

③伝説のオウガバトル外伝～ゼノビアの皇子～ポスター
松本翔・高知県／田中勇次・岡山県／渋谷裕美・岩手県／徳田博司・神奈川県／大和勝川・埼玉県

④THE KING OF FIGHTERSバトル DE パラダイスミニポスター
四方博志・大阪府／鈴木絵美・宮城県／村上和毅・東京都／竹田篤彦・石川県／北澤佑佳・福島県

⑤サイトロン特製CDポーチ
新村翔・栃木県／古川久美子・東京都／渡辺洋平・岐阜県／河野美登里・宮城県／斉藤美穂・和歌山県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

月刊4コマFREAK

作・画／坂崎拓海



SNK宣伝課

中村はんの今日もタルいわ



マキシマと一緒★謎の美少女工作員!（人体改造済み）の巻

イラスト＆ストーリー／菊地翔壱



つづく

NEO·GEO FREAK

11月号次号予告

次号は10月9日発売　　定価630円（本体600円）

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

CAPCOM vs. SNK

MILLENNIUM FIGHT 2000

NEWキャラクターテキストVol.15
不知火　舞
（餓狼シリーズ）

コンシューマ新作情報
COOL COOL TOON
COOL COOL JAM
オウガバトル外伝 ～ゼノビアの皇子～
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 特別盤（仮）

声優連載コラム
生駒治美さかなのさんぽ
安井邦彦Hello,Goodbye

読者投稿コーナー
パレットキャンパス
天晴EXCELLENT
ネオジオ特選
同人誌コーナー/他

連載コミック
リョウの朝ごはん by 日向星花
月刊4コマFREAK by 坂崎拓海
SNK宣伝課・中村はんの今日もタルいわ by 菊地翔壱

NEO•GEO FREAK 10月号
2000年10月1日発行（毎月1回・1日発行）
第6巻第10号　通巻65号
定価630円（本体600円）

●発行所／株式会社　芸文社
〒170-8427　東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業　TEL 03−5992−2051
広告営業　TEL 03−5992−2052
●編集部／株式会社　芸文社　分室
〒112−0005
東京都文京区水道2−13−12 SKビル202
TEL 03−5395−6314

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／津田康
●編集スタッフ／稲葉祥子，山田理絵，朝井千晴，長山武志，杉浦定元
●制作スタッフ／大西宏昭
●攻略スタッフ／修羅騎士 鷹，DSP-たろりん，飲み頃KING，ヒデ本条，蒼炎闘士ゆーち、Kaz 78年式，L.L.terra，ILP-ケンちゃん
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS(山田幸廣、山口勉、桂田和昭)，藤原道子
●サービス部／和田幸子
●広告営業部／小串紀博，小林邦秋，占部啓介，葛西紀子，小林幹尚，織田倉啓，坂口徹，梶敏也，中川真理子，宮崎有史，大島剛，井口明，飯塚崇，加藤義明

●印刷／三晃印刷株式会社

●協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超・編集後記

●CvsS…レシオシステムって変ですね、つーか嫌（泣）。何か、兵隊が多い方が有利な様な気がするのは俺だけでしょうか？（笑）。
　話は変わり、風邪ひきました。夏風邪ってマジムカつく（泣）。（鷹）

●CvsSのコマ送りが変。同じ技の発生フレームが、調べるたびに1フレ狂ったりして泣きそう（TT）。ゲーム自体も差し合い重視で、あまりSNKjゲーマー向きじゃないかも。俺は好きだけど（w）。（DSP）

●先月から妙に忙しい日々。はっきりいって休む暇がない。しかも、まだまだやる事がたくさんある。忙しい事はいい事だとよくいうが…。まあ、暇すぎるよりましですな。頑張らねば。（ヒデ）

●おうっ！　Kazだ！　CvsSは俺に向いてねえゲームだと思ふ。対戦するたびに限界を感じる…。
　話は変わり、もう夏も終わり。たくさん、そろそろ密林探索しましょう♥　ぶぶーん！　（Kaz78年式）

●某夏の祭典はかなり憑かれた。特に飲み＆ケンには100万回殺されました。毎回「二度といくか！ばかやろう！」とか思うんだけど、あの独特の刺激臭をかぎに逝ってしまうのであった（吉鎧）。（テラ）

●某飲みさんと夏の牛追い祭（？）に参加しました。なんつーかさんざんって感じで。そんなこんなで今月は仕事と祭典で暇がなく、GGXに全然触れんかった。全国大会も近いのにこんなんじゃねぇ…。（ケン）

●みなさん、盛夏のねっとりも過ぎ去り、いかがお過ごしでしょうか？　我がNF編集部も本誌にムックにと大忙しで、またまた夏休みを取ることすらできませんでした（合掌）。久々の編集後記登場です。なぜかというと、津田副編集長が攻略スタッフに後記の原稿依頼をする際、行数を大幅に間違えたからです。みんな疲れているのねぇ…。バカばっかりだし。（稲葉）

●稲葉さあん、飲みさんとゆーちさんが原稿くれないからって、なんで僕が編集後記書かなきゃなんないんすかあ。今号は攻略スタッフだけのはずじゃ…。あー穴の空いてない靴下欲しいな。（津田）

●津田くん、行数間違えないでね。しかも締め切りを入稿日の晩に設定するなんて…。嫌がらせかな？ところで夏休み終わりましたね。今年は7～8月の出社日が10日くらい。当然かな。かな？（勝俣）

月刊ネオジオフリーク 2000 10月号 KOF 2000 対人戦攻略

SNK公認 NEO・GEOオフィシャル情報誌 芸文社

月刊ネオジオフリーク NEO-GEO FREAK 2000年10月号
2000年10月1日発行(毎月1回・1日発行) 第6巻第10号／通巻65号 平成10年6月1日第三種郵便物認可
発行人／中西吉永 編集人／勝俣 薫 発行／株式会社 芸文社 〒170-8427 東京都豊島区東池袋3-7-9
☎03-5992-2051(営業) ☎03-5992-2052(広告)・☎03-5395-6314(編集)
定価630円 本体600円 芸文社



雑誌07225-10 T1107225100634